

別冊popcom

・ごりゃおもしろい / 役に立つ /

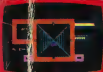
プログラム マガジン



PC

シリーズ用

PC-6001,6001mkII,PC-8001,8001mkII,PC-8801,PC-8801mkII用



PCシリーズ用の
最新おもしろソフトが26本!

NEC

読み切れれば、

ベストセラー機PC-8001の後継パソコンPC-8001mkⅡ。どんなところがパワーアップしたのか、どんな面白い使い方ができそうか、そしてどこまでビジネスに使いこなせるか……まずは読み通してみませんか。

どのパソコンよりもソフトが充実したパソコンだ。

ベストセラーマシンPC-8001に蓄積された膨大なソフトを活用できます。ゲームの種類だけでも無数にあるし、経営・財務・販売などの業務用ソフトもビジネスを細部までカバー。NECからは、オペレーティングシステムCP/M*、日本語ワードプロセッサPS80-1012-2Wなど基

本的なソフトを提供してお役に立てています。次々と開発される新しい市販ソフトの情報にもご注目。

ハードウェアの充実ぶりを考えるとこの価格は画期的だ。

標準でも64Kバイトのメモリ、高度なグラフィック機能、各種インタフェースの標準装備、60種類にも及ぶ充実した周辺機器群。これだけのパワーをもったハードウェアが、123,000円ならば、まさに画期的です。

PC-8000シリーズ
PC-8001mkⅡ本体
好評発売中 (本体標準価格) **123,000円**

周辺機器の種類が豊富だから、多彩なシステムが作れる。

プリンタだけでも、サーマルプリンタ、熱転写プリンタ、ドットマトリックスプリンタ(9ピン、18ピン、24ピン)、カラープロッタプリンタと多彩。ディスプレイ装置も豊富にそろい、外部記憶装置もデータレコーダから8インチ・フロッピーディスクユニットまで自由に選べます。さらに、音声録音再生ボード・音声認識ボードのような先端技術を手軽に

使える周辺機器まであるので、データやプログラムを音声入力するなど工夫しだいでユニークなシステムが可能です。

メモリが大きくなって、大きな仕事もゆうゆうこなす。

RAM64Kバイトが本体に実装済み。メモリを大量に使う計算・処理をらくにこなします。また、CP/M*などの各種OS(オペレーティングシステム)も使えるようになりました。このためFORTRAN(科学技術計算向き)、COBOL(事務処理向き)などの各種高級言語や、その言語でつくられたアプリケーションソフトが利用でき、パソコンの活用範囲もグンと広がっていくわけです。

*CP/Mはデジタルリサーチ社の登録商標です。

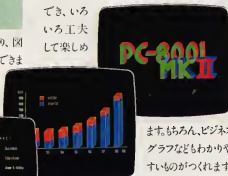
ビジネス仕様のハンディパソコン PC-2000シリーズ A4サイズのビジネスパソコン PC-8200シリーズ オフィスの中核16ビット PC-9800シリーズ	家庭で楽しむおもしろいパソコン PC-6001mkⅡ本体 ソフトの数が違う、8ビットの最高機種 PC-8801mkⅡ本体 最先端の機能をフル装備した16ビット PC-9801	たちまちホームワーク・フロッピー内蔵パソコン PC-6600シリーズ サウスワードプロ、表計算ソフトも実装した16ビット PC-100シリーズ 0.8Mバイト1.44Mシリーズの両方の8ビット モデル05	ソフト数多、高感度パソコン PC-8000シリーズ PC-8001mkⅡ本体 拡張性に富み、経路感覚技術の16ビット PC-9800シリーズ PC-9801
---	---	--	---

パソコン博士。

なるほど、グラフィック機能が
強力になった。

640×200ドットのグラフィック表示により、図形、グラフ、文字などの緻密な表示ができます。320×200ドットのカラーグラフィックではドットごとに4色のカラーが指定可能。また、テキスト画面とグラフィック画面の情報が別々に記憶

されるので、2つの画面を重ね合わせることができ、いろいろ工夫して楽しめ



ます。もちろん、ビジネスグラフなどもわかりやすいものがつくれます。

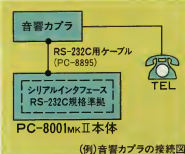
新しいコマンドでN-BASICが
さらに使いやすくなった。

PC-8001ですでに使いやすさに定評あるN-BASIC。これに、強力なグラフィック命令、8インチフロッピーディスクをサポートする命令、漢字を使うための命令を加え、

さらに機能を充実させたのがN88-BASICです。PC-8001mkIIの高性能を最大限引き出し、しかも扱いやすいものになっています。ROMで搭載されていますから、もちろんパワーオン-BASIC（電源と同時に作動）です。

各種インタフェース標準装備で、
初めから拡張性が考えられている。

パソコンと外部機器の伸をとりつインタフェース。PC-8001mkIIは、オーディオカセットインタフェース、ミニフロッピーディスクインタフェース、プリンタインタフェースを標準装備。この他に音響カブラなどを接続して通信に多用するシリアルインタフェースを実装しています。使う身になって、十分な拡張性をもたせました。



(例)音響カブラの接続図

漢字ROMボードで、
日本語を使うのも簡単になった。

漢字ROMボード（オプション）によってJIS第1水準の漢字（2,965種）＋非漢字（885種）が使えます。たとえば教育漢字は881文字です。すから、ワープロとして使ってもほとんど不自由はありません。1画面に400字詰め原稿用紙1枚分（40文字×10行）がまるまる表示できます。



ひとりひとりに応えます。
NECのパソコンファミリー 100万本販売 No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目4-10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000(代)

セレクト5

PC-8001



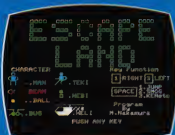
カリフォルニアレーシング

PC-8001



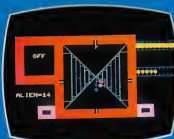
ESCAPE LAND

PC-8001



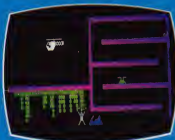
PANIC IN MAZE

PC-8001



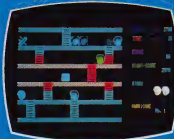
うる星やつら

台版は楽し PC-8001+PCG



ICE MAN

PC-8001+PCG



うる星やつら

オンリーユー

PC-8001+PCG



うる星やつら

リアルタイムアドベンチャー

PC-8001+PCG



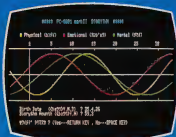
サーチライト

PC-8001



バイオリズム

PC-8001km II



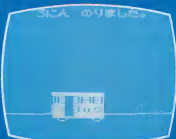
Magie

PC-6001



バス旅行

PC-6001



花の恋占い

PC-6001



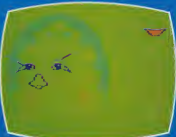
イルーシス

PC-6001



福笑い

PC-6001



Doremi

PC-6001



タートル

PC-6001

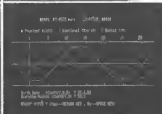


別冊 POPCOM プログラムマガジン

P

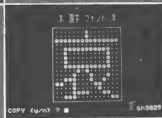
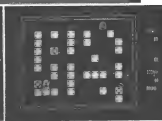
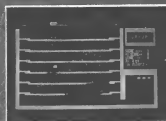
ROGRAM

MAGAZINE



PC

シリーズ用



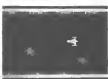
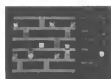




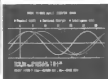
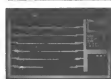




PC 6001, 6001mk II, 8001, 8001mk II, 8801, 8801mk II

別冊POPCOMプログラムマガジン

CONTENTS

	①福笑い PC-6001(ROM&RAM/バック) — 10	
	②タートル PC-6001 — 17	
	③花の恋占い PC-6001 — 21	
	④バス旅行 PC-6001 — 24	
	⑤Doremi PC-6001 (32K) — 26	
	⑥Magic PC-6001 — 29	
	⑦イルーシス PC-6001 (32K) — 33	
	⑧火星探検 PC-8001 — 39	
	⑨検索プログラム PC-8001 — 42	
	⑩カブ PC-8001 — 44	
	⑪軍事将棋 PC-8001 (64K) — 54	
	⑫ESCAPE LAND PC-8001 — 64	
	⑬PANIC IN MAZE PC-8001 — 69	
	⑭カリフォルニアレーシング PC-8001 — 78	

	⑮サーチライト	PC-8001	84	
	⑯スクリーンコピー	PC-8001	88	
	⑰セレクト5	PC-8001 (32K)	90	
	⑱うる星やつら	台風は来し PC-8001 + PCG	100	
	⑲うる星やつら	オンリーユー PC-8001 + PCG	105	
	⑳うる星やつら	リアルタイム アドベンチャー PC-8001 + PCG	108	
	㉑アイスマン	PC-8001 + PCG	112	
	㉒トランジスタ回路の バイアス設計プログラム	PC-8001mk II	116	
	㉓バイオリズム	PC-8001mk II	118	
	㉔UP-UP	PC-8001mk II	120	
	㉕漢字フォント	PC-8801 + 漢字ROM	124	
	㉖PAIR GATHER	PC-8801	127	

マシン語の入力、セーブ
ロードのしかた 132

①ふくわらい

②タートル

③花の恋占い

④バス旅行

⑤Dorem!

⑥Magic

⑦イルーシス

⑧火星探検

⑨検索プログラム

⑩カブ

⑪軍事将棋

⑫ESCAPE LAND

⑬PANIC IN MAZE

⑭カリフォルニア
レーシング

⑮サーチライト

⑯スクリーンコピー

⑰セレクト5

⑱うる星やつら
台風は来し

⑲うる星やつら
オンリーユー

⑳うる星やつら
リアルタイム
アドベンチャー

㉑ICE MAN

㉒トランジスタ回路の
バイアス設計プログラム

㉓バイオリズム

㉔UP-UP

㉕漢字フォント

㉖PAIR GATHER



福笑いとは?

お正月の代表的な遊びである福笑い、コンピュータゲームになりました。福笑いとは、おたふくの顔の中に、まゆ毛、目、鼻、口を1つずつ置いてゆくという遊びで、ふつう目かくしをして行います。そのため、この世のものと思えないような顔ができあがることも、ままあるわけです。「笑う門には福来たる」ということわざがありますが、できあがった顔を見て、おもしろく笑ってしまうというわけで、「福笑い」となるわけです。

遊び方

本体のほかに、ROM/RAMカートリッジとジョイスティックが必要です。ページは2を指定してください。

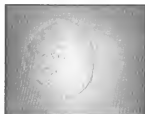
RUNでゲーム開始すると、ゲームの難易度を聞いてきますので、1(やさしい)か2(むずかしい)を入力します。すると画面のページが変わり、おたふくの顔を描きはじめます。やさしい場合もむずかしい場合も基本的な操作法は同じで、顔の右側に、まゆ毛、目、鼻、口が1つずつ表示されるので、表示が終わるたびにRETURNキーをおすと、移動させる顔の部分が、「■」に変わります。ジョイスティックを使っ

て移動させると、やがてマークが見えなくなります。適当と思う所でスペースキーをおすと、移動させた顔の部分が表示されます。目かくしのかわりに、「■」マークが見えなくなる所が、このプログラムのミソです。ここが勘の良さの見せ所というわけです。むずかしいほうは、さらに顔の部分の角度も変化させなければなりません。角度は45

度単位に8方向に変えられます。トリガーボタンをおして、スティックを4に傾けると時計回りに回転します。トリガーボタンをおして、スティックを2に傾けると反時計回りに回転します。90度回転するには、同じ動作を2回くり返せばよいわけです。回転させたあとは、やさしいほうと同じように移動させます。



◀おたふくの顔ができた
らゲームスタートだノ



◀目、鼻、口、まゆ毛を
正しく置けるかな?

リスト1 福笑い

```
1 REM **フクワイ** by m.k
10 SCREEN 1,1,1:CLS
15 DIM E(510),F(510),D(510),G(8),H(8)
25 LOCATE3,1:PRINT"10 ヒョウ マツ"
27 RESTORE 7750
28 FORI=1 TO 203
29 IF I=250RI=90ORI=147THEN32
31 READ E(2*I-1),E(2*I)
32 NEXT I
35 LOCATE3,1:PRINT"
38 SCREEN 2,2,2:COLOR0,1,1:CLS
40 CONSOLE,,0:H3=0
50 LINE(9,58)-( 9,63)
60 LINE(27,18)-(27,20)
70 LINE(27,35)-(30,50)
80 LINE(27,50)-(27,60)
95 LINE(40,59)-(40,61)
```

```

100 LINE(70,18)-(60,40):LINE-(70,63)
115 LINE(110,18)-(110,60)
118 LINE(100,24)-(120,24):LINE-(100,60)
125 LINE(100,30)-(130,30)
130 LINE(130,30)-(130,60)
135 LINE(170,18)-(170,21)
140 LINE(155,30)-(155,40):LINE-(182,40)
150 LINE-(182,60)
155 LINE(207,35)-(207,50)
160 LINE(230,40)-(230,60)
165 GOSUB 2800
200 LOCATE2,7
210 PRINT"menu";"  ";"(1)";"*****サライ ハ"アイ"
220 LOCATE 8,8
230 PRINT"(2)*****ムス"カライ ハ"アイ"
240 LOCATE2,10
250 PRINT"アビ"カタ***ヒタ"リマ(イカト"ウヨウ)---"
260 LOCATE10,11
270 PRINT"return+--->joystick"ウサ"
280 LOCATE10,12
290 PRINT"--->space+-"
780 LOCATE10,14
790 PRINT"hit 1 or 2 ?"
795 IF H3=10 THEN 800
796 H3=H3+1
797 GOTO 200
800 W$=INKEY$:IF W$="" THEN 800
810 IF W$="1" OR W$="2" THEN 1000
830 GOTO 800
1000 SCREEN 3,2,COLOR1,2,1:CLS
1015 F1=50:F2=50:F3=50:F4=50:F5=50:F6=50
1018 RESTORE7000
1020 FOR I=1 TO 463
1030 READ X,Y
1060 PSET(90+X,96-Y):PSET(90-X,96-Y)
1070 NEXT I
1140 PAINT(70,41),1,1
1142 B1=45:GOSUB1150
1144 G1=1:B1=45:GOSUB1150
1146 B1=109:GOSUB1150
1148 G1=1:B1=109:GOSUB1150
1149 GOTO 1270
1150 FOR M=0 TO 12 STEP 2
1155 FOR H2=0 TO 6-M/2
1157 IF G1=1 THEN 1162
1160 PSET(B1+M+4*H2,126-M),4
1161 GOTO 1165
1162 PSET(B1+M+4*H2,126+M),4
1165 NEXT H2
1170 NEXT M
1175 G1=0:RETURN
1270 COLOR 2:PAINT(80,53),1,1:PAINT(100,53),1,1
1320 COLOR 3:LOCATE9,2:PRINT"ヒタ"リマ"
1650 E1=5:A1=0:C1=1:U=0:V=0:A=1:B=24:GOSUB 3000
1652 E1=6:A1=0:Z1=0:U=0:V=0:C1=-1:A=1:B=24:GOSUB 3000
1900 LOCATE10,2:COLOR3:PRINT"ヒタ"リメ"
1990 A1=0:E1=1:Z1=0:U=0:V=0:C1=1:A=26:B=89:GOSUB 3000
1992 A1=0:E1=2:Z1=0:U=0:V=0:C1=-1:A=26:B=89:GOSUB 3000
2275 A1=0:Z1=0:E1=3:U=0:V=0:C1=1:A=91:B=146:GOSUB 3000
2600 A1=0:Z1=0:E1=4:U=0:V=0:C1=1:A=148:B=203 :GOSUB 3000
2700 IF ABS(G(1)-66)<=4 AND ABS(H(1)-83)<=4 THEN 2715
2712 GOTO 2850

```

..リスト続く

```

2715 IF ABS(G(2)-114)<=4 AND ABS(H(2)-83)<=4 THEN 2720
2717 GOTO 2850
2720 IF ABS(G(3)-64)<=4 AND ABS(H(3)-94)<=4 THEN 2725
2722 GOTO 2850
2725 IF ABS(G(4)-114)<=4 AND ABS(H(4)-94)<=4 THEN 2727
2726 GOTO 2850
2727 IF ABS(G(5)-90)<=4 AND ABS(H(5)-111)<=4 THEN 2732
2730 GOTO 2850
2732 IF ABS(G(6)-90)<=4 AND ABS(H(6)-132)<=4 THEN 2737
2735 GOTO 2850
2737 IF W$="1" THEN GOSUB2800:GOTO 2900
2738 IF F1+U1=0 OR F1+U1=8 THEN 2740
2739 GOTO 2850
2740 IF F2+U2=0 OR F2+U2=8 THEN 2742
2741 GOTO 2850
2742 IF F3+U3=0 OR F3+U3=8 THEN 2744
2743 GOTO 2850
2744 IF F4+U4=0 OR F4+U4=8 THEN 2746
2745 GOTO 2850
2746 IF F5+U5=0 OR F5+U5=8 THEN 2748
2747 GOTO 2850
2748 IF F6+U6=0 OR F6+U6=8 THEN 2750
2749 GOTO 2850
2750 GOSUB2800:GOSUB2808:GOTO 2900
2800 A$="t240s11m10000o4g4o5c4e4g4g8g8g4e4e8e8e4c4e4c4o4g1"
2802 B$="t240s11m10000o4e4g4o5c4e4e8e8e4c4c8c8c4o4g4o5c4o4g4e1"
2804 C$="t240s11m10000o4c4e4g4o5c4c8c8c4o4g4g8g8g4e4g4e4c1"
2806 PLAY A$,B$,C$
2808 A$="o4g4o5c4e4g4g8g8g4g4e4c4o4g4g8g8g4o5c1"
2810 B$="o4e4g4o5c4e4e8e8e4e4c4o4g4e4e8e8e4g1"
2812 C$="o4c4e4g4o5c4c8c8c4c4o4g4e4c4c8c8c4e1"
2814 PLAY A$,B$,C$
2816 RETURN
2850 FOR I=1 TO 3000 :NEXT I
2900 GOTO 1000
3000 IF W$="2" THEN 3500
3005 L1=0:L2=1:J=50:KA=C1:KB=0
3010 FOR I=A TO B
3015 F(2*I-1)=KA*E(2*I-1)+L1*E(2*I)
3017 F(2*I)=KB*E(2*I-1)+L2*E(2*I)
3032 IF I<A THEN 3035
3033 GOTO 3040
3035 IF I=10RI=260R I=74 ORI=91 OR I=145 OR I=146 OR I=148 THEN 3040
3037 GOTO 3045
3040 COLOR 3:PSET(F(2*I-1)+210,J-F(2*I))
3042 GOTO 3050
3045 LINE -(F(2*I-1)+210,J-F(2*I))
3050 NEXT I
3060 IF E1=1 OR E1=2 THEN 3090
3070 IF E1=4 THEN 3120
3080 GOTO 3127
3090 E(501)=(F(149)+F(169))/2:E(502)=(F(150)+F(170))/2
3100 PAINT (E(501)+210,J-E(502)),3,3
3102 COLOR2:PSET((F(161)+F(173))/2+210,J-(F(162)+F(174))/2)
3105 GOTO 3127
3120 PAINT(210,J),4,3
3123 E(503)=(F(301)+F(345))/2:E(504)=(F(302)+F(346))/2
3124 E(505)=(F(357)+F(401))/2:E(506)=(F(358)+F(402))/2
3125 COLOR2:LINE(F(503)+210,J-F(504))-(F(505)+210,J-F(506))
3127 N1$=INKEY$
3129 IF E1=5 THEN 3133
3130 IF E1=1 THEN 3139
3131 GOTO 3140

```

```

3133 LOCATE 9,2:COLOR2: PRINT"ヒヲ"リヲ"
3135 LINE(53,76)-(127,106),,BF
3136 LINE(53,76)-(127,106),,BF
3137 LINE(73,105)-(107,136),,BF
3138 GOTO 3140
3139 LOCATE10,2:COLOR2:PRINT"ヒヲ"リヲ"
3140 IF N1$=CHR$(13) THEN GOSUB3700:GOTO 3170
3150 GOTO 3127
3170 COLOR2:LINE(190,J-15)-(230,J+15),,BF
3190 COLOR3:LINE(208,J-2)-(212,J+2),,BF
3200 N2$=INKEY$
3205 IJ=STICK(1)
3210 IF N2$=CHR$(32) THEN 5200
3220 IF STRIG(1)=1 THEN4000
3240 IF IJ=1 THEN X1=0:Y1=4:GOTO 5000
3250 IF IJ=2 THEN X1=4:Y1=4:GOTO 5000
3260 IF IJ=3 THEN X1=4:Y1=0:GOTO 5000
3270 IF IJ=4 THEN X1=4:Y1=-4:GOTO 5000
3280 IF IJ=5 THEN X1=0:Y1=-4:GOTO 5000
3290 IF IJ=6 THEN X1=-4:Y1=-4:GOTO 5000
3300 IF IJ=7 THEN X1=-4:Y1=0:GOTO 5000
3310 IF IJ=8 THEN X1=-4:Y1=4:GOTO 5000
3320 GOTO 3200
3500 J=50+INT(RND(1)*100)
3510 H=INT(RND(2)*7)+1
3511 IF E1=6 AND H=4 THEN 3510:IF E1=2 AND H=4 THEN 3510
3512 IF E1=5 THEN U1=H
3513 IF E1=6 THEN U2=H
3514 IF E1=1 THEN U3=H
3515 IF E1=2 THEN U4=H
3516 IF E1=3 THEN U5=H
3517 IF E1=4 THEN U6=H
3520 ON H GOTO 3585,3590,3600,3610,3620,3630,3640
3585 K1=0.71:L1=-0.71:K2=0.71:L2=0.71:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3590 K1=0:L1=-1:K2=1:L2=0:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3600 K1=-0.71:L1=-0.71:K2=0.71:L2=-0.71:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3610 K1=-1:L1=0:K2=0:L2=-1:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3620 K1=-0.71:L1=0.71:K2=-0.71:L2=0.71:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3630 K1=0:L1=1:K2=-1:L2=0:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3640 K1=0.71:L1=0.71:K2=-0.71:L2=0.71:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3700 FOR JB=15 TO 0 STEP -1
3710 SOUND1,0:SOUND 3,55
3720 SOUND 8,JB
3730 NEXT JB
3740 RETURN
4000 REM
4010 IF STICK(1)=2 THEN A1=A1+1:GOSUB3700:GOTO 3200
4020 IF STICK(1)=4 THEN A1=A1-1:GOSUB3700:GOTO 3200
4027 N3$=INKEY$:IF N3$=CHR$(13) THEN 3200
4028 GOTO 4010
5000 REM
5010 U=X1+U:V=Y1+V
5012 IF U+210<9 OR U+210>246 THEN5017
5013 IF J-V<9 OR J-V>182 THEN 5017
5015 GOTO 5020
5017 COLOR2:LINE(U-X1+208,J-(V-Y1)-2)-(U-X1+212,J-(V-Y1)+2),,BF
5018 GOSUB 5080:RETURN
5020 IF Z1=1 THEN 3200
5040 COLOR2:LINE(U-X1+208,J-(V-Y1)-2)-(U-X1+212,J-(V-Y1)+2),,BF
5042 IF U+210<9 OR U+210>246 THEN GOSUB5080:RETURN
5043 IF J-V<9 OR J-V>182 THEN GOSUB5080:RETURN
5045 IF W$="1" THEN J1=170:GOTO 5048
5046 IF W$="2" THEN J1=INT(RND(3)*40)+170

```

リスト続く

```

5048 IF U+210<J1 THEN Z1=1:GOTO 3200
5050 COLOR 3
5060 LINE(U+208,J-V-2)-(U+212,J-V+2),,BF
5070 GOTO 3200
5080 FOR JA=15 TO 0 STEP -1
5090 SOUND1,0:SOUND 3,55
5100 FOR I=1 TO 10:NEXT I
5110 SOUND8,JA
5120 NEXT JA
5130 RETURN
5200 FOR JC=15 TO 0 STEP -1
5210 SOUND 6,1:SOUND 3,55
5220 SOUND 9,JC
5230 FOR I=0 TO 5:NEXT I
5240 NEXT JC
5510 IF E1=5 THEN G(1)=U+210:H(1)=J-V
5530 IF E1=6 THEN G(2)=U+210:H(2)=J-V
5550 IF E1=1 THEN G(3)=U+210:H(3)=J-V
5570 IF E1=2 THEN G(4)=U+210:H(4)=J-V
5590 IF E1=3 THEN G(5)=U+210:H(5)=J-V
5610 IF E1=4 THEN G(6)=U+210:H(6)=J-V
6007 IF U+210>=J1 AND U+210<=246 AND J-V>=9 AND J-V<=182 THEN 6009
6008 GOTO 6010
6009 COLOR 2:LINE(U+208,J-2-V)-(U+212,J+2-V),,BF
6010 IF W$="2" THEN 6500
6011 K1=1:L1=0:K2=0:L2=1
6012 P1=0
6013 FOR I=A TO B
6017 D(2*I-1)=K1*F(2*I-1)+L1*F(2*I)+U+210
6020 D(2*I)=J-K2*F(2*I-1)-L2*F(2*I)-V
6030 IF D(2*I-1)<0 OR D(2*I-1)>255 THEN 6065
6035 IF D(2*I)<0 OR D(2*I)>191 THEN 6065
6038 P1=P1+1
6040 IF P1=10 RI=10 RI=260 RI=740 RI=910 RI=1450 RI=1460 RI=148 THEN 6050
6044 GOTO 6051
6050 COLOR 3:PSET (D(2*I-1),D(2*I)):GOTO 6065
6051 LINE -(D(2*I-1),D(2*I))
6054 IF I<51 THEN 6065
6055 IF I=73 THEN GOSUB 6800:GOTO 6065
6056 IF I=89 THEN GOSUB 6810:GOTO 6065
6057 IF I=144 THEN GOSUB 6820:GOTO 6065
6058 IF I=8 THEN GOSUB 6830
6065 NEXT I
6067 IF E1=5 OR E1=6 THEN RETURN
6069 IF E1=1 OR E1=2 THEN 6080
6071 IF E1=3 THEN 6105
6073 IF E1=4 THEN 6121
6080 E(501)=(D(149)+D(169))/2:E(502)=(D(150)+D(170))/2
6090 PAINT(E(501),E(502)),3,3
6092 COLOR 2:PSET((D(161)+D(173))/2,(D(162)+D(174))/2)
6095 RETURN
6105 PAINT(U+210,J-V),2,3
6115 RETURN
6121 PAINT(210+U,J-V),4,3
6123 E(503)=(D(301)+D(345))/2:E(504)=(D(302)+D(346))/2
6124 E(505)=(D(357)+D(401))/2:E(506)=(D(358)+D(402))/2
6125 COLOR 2:LINE(E(503),E(504))-(E(505),E(506))
6128 RETURN
6500 REM
6504 IF A1<0 AND -1*A1>=8 THEN A1=-1*(-1*A1-8*INT(-1*A1/8)):GOTO 6512
6505 IF A1>=8 THEN A1=A1-8*INT(A1/8)
6512 IF E1=5 THEN F1=A1
6513 IF E1=6 THEN F2=A1

```



```

6514 IF E1=1 THEN F3=A1
6515 IF E1=2 THEN F4=A1
6516 IF E1=3 THEN F5=A1
6517 IF E1=4 THEN F6=A1
6520 IF A1=0 THEN 6011
6530 IF A1>0 THEN 6550
6540 IF A1<0 THEN A1=8+A1
6550 IF A1=1 THEN K1=0.71:L1=-0.71:K2=0.71:L2=0.71:GOTO 6012
6560 IF A1=2 THEN K1=0:L1=-1:K2=1:L2=0:GOTO 6012
6570 IF A1=3 THEN K1=-0.71:L1=-0.71:K2=0.71:L2=-0.71:GOTO 6012
6580 IF A1=4 THEN K1=-1:L1=0:K2=0:L2=-1:GOTO 6012
6590 IF A1=5 THEN K1=-0.71:L1=0.71:K2=-0.71:L2=-0.71:GOTO 6012
6600 IF A1=6 THEN K1=0:L1=1:K2=-1:L2=0:GOTO 6012
6610 IF A1=7 THEN K1=0.71:L1=0.71:K2=-0.71:L2=0.71:GOTO 6012
6800 LINE(D(51),D(52))- (D(145),D(146)):PAINT(U+210,J-V),2,3
6805 RETURN
6810 LINE(D(147),D(148))- (D(177),D(178))
6815 RETURN
6820 LINE(D(181),D(182))- (D(287),D(288))
6825 RETURN
6830 LINE(D(2*A-1),D(2*A))- (D(2*B-1),D(2*B))
6835 RETURN
7000 DATA 0,67,-1,67,-2,67,-3,66,-4,66,-5,66,-6,66,-7,66
7010 DATA -8,66,-9,65,-10,65,-11,65,-12,64,-13,64,-14,64,-15,63
7020 DATA -16,63,-17,63,-18,63,-19,62,-20,62,-21,62,-22,61,-23,62
7030 DATA -24,60,-25,60,-26,59,-27,59,-28,58,-29,58,-30,58,-31,57
7040 DATA -32,57,-33,56,-34,55,-35,55,-36,54,-37,53,-38,52,-39,52
7050 DATA -40,51,-40,50,-41,49,-42,48,-43,47,-44,46,-45,45,-46,44
7060 DATA -47,43,-48,42,-48,41,-49,40,-50,39,-50,38,-51,37
7065 DATA -51,36
7070 DATA -52,35,-52,34,-53,33,-53,32,-54,31,-55,30,-55,29,-56,28
7080 DATA -56,27,-57,26,-57,25,-58,24,-58,23,-59,22,-59,21,-59,20
7090 DATA -59,19,-60,18,-60,17,-60,16,-60,15,-61,14,-61,13,-61,12
7100 DATA -61,11,-61,10,-61,9,-62,8,-62,7,-62,6,-62,5,-62,4
7110 DATA -62,3,-62,2,-62,1,-62,0,-62,-1,-62,-2,-62,-3,-62,-4
7120 DATA -62,-5,-62,-6,-62,-7,-62,-8,-62,-9,-62,-10,-62,-11,-62,-12
7130 DATA -62,-13,-62,-14,-62,-15,-62,-16,-62,-17,-61,-18,-61,-19
7135 DATA -61,-20
7140 DATA -61,-21,-61,-22,-61,-23,-61,-24,-60,-25,-60,-26,-60,-27
7145 DATA -60,-28
7150 DATA -60,-29,-60,-30,-59,-31,-59,-32,-59,-33,-58,-34,-58,-35
7155 DATA -58,-36
7160 DATA -57,-37,-56,-38,-56,-39,-55,-40,-54,-41,-54,-42,-53,-43
7165 DATA -52,-44
7170 DATA -52,-45,-51,-46,-50,-47,-49,-48,-48,-49,-47,-50,-46,-51
7175 DATA -45,-52
7180 DATA -44,-53,-43,-53,-42,-54,-41,-55,-40,-56,-39,-56,-38,-57
7185 DATA -37,-58
7190 DATA -36,-58,-35,-59,-34,-59,-33,-60,-32,-60,-31,-61,-30,-61
7195 DATA -29,-62
7200 DATA -28,-62,-27,-62,-26,-63,-25,-63,-24,-63,-23,-64,-22,-64
7205 DATA -21,-64
7210 DATA -20,-64,-19,-65,-18,-65,-17,-65,-16,-65,-15,-65,-14,-66
7215 DATA -13,-66
7220 DATA -12,-66,-11,-66,-10,-66,-9,-66,-8,-66,-7,-67,-6,-67,-5,-67
7230 DATA -4,-67,-3,-68,-2,-68,-1,-68,0,-68
7240 DATA -25,-57,-23,-59,-21,-61,-19,-62,-16,-63,-14,-64,-12,-65
7245 DATA -10,-66
7250 DATA 0,62,-1,61,-2,60,-3,59,-4,58,-5,58,-6,57,-7,57
7260 DATA -8,56,-9,56,-10,55,-11,55,-12,54,-13,53,-14,53,-15,52
7270 DATA -16,52,-17,51,-18,51,-19,50,-20,49,-21,49,-22,48,-23,48
7280 DATA -24,47,-25,47,-26,46,-27,46,-28,45,-29,45,-30,45,-31,44
7290 DATA -32,44

```

リスト続く

7300 DATA -31,43,-31,42,-30,41,-30,40,-29,39,-28,38,-27,37,-26,36
7310 DATA -25,35,-24,34
7320 DATA -32,43,-32,42,-31,41,-31,40,-30,39,-29,38,-29,37,-28,36
7330 DATA -28,35,-27,34,-27,33,-28,32,-29,32,-30,32,-31,31,-32,31
7340 DATA -33,31,-34,32,-35,33,-35,34,-36,35,-37,36
7350 DATA -38,35,-38,34,-39,33,-40,32,-40,31,-41,30,-42,29,-43,28
7360 DATA -43,27,-44,26,-45,26,-46,25,-47,24,-48,23,-48,22,-49,21
7370 DATA -50,20
7380 DATA -49,20,-49,19,-48,18,-48,17,-47,16,-47,15,-46,14,-45,13
7390 DATA -44,12,-43,11,-42,10,-41,9
7400 DATA -49,19,-49,18,-49,17,-48,16,-48,15,-47,14,-47,13,-47,12
7500 DATA -46,11,-46,10,-45,9,-44,8,-43,7,-42,6,-43,6,-44,5
7510 DATA -45,5,-46,4,-47,4,-48,3,-49,2,-50,1,-51,1,-52,2
7520 DATA -53,3,-54,4,-55,4
7530 DATA -54,1,-54,0,-54,-1,-54,-2,-53,-3,-53,-4,-53,-5,-52,-6
7540 DATA -52,-7,-52,-8,-51,-9,-51,-10,-51,-11,-50,-12,-50,-13,-49,-14
7550 DATA -48,-15,-48,-16,-48,-17,-47,-18
7560 DATA -55,3,-55,2,-55,1,-55,0,-55,-1,-54,-2,-54,-3,-54,-4
7570 DATA -54,-5,-54,-6,-54,-7,-54,-8,-53,-9,-53,-10,-53,-11,-52,-12
7580 DATA -52,-13,-52,-14,-52,-15,-51,-16,-51,-17,-50,-18,-50,-19
7585 DATA -51,-20
7590 DATA -52,-21,-53,-21,-54,-22,-55,-23,-56,-24,-57,-25,-58,-26
7595 DATA -59,-27
7600 DATA -60,-28
7610 DATA -5,45,-6,46,-7,46,-8,46,-9,46,-10,46,-11,46,-12,46
7620 DATA -13,45,-14,44,-14,43,-14,42,-13,41,-12,41,-11,41,-10,41
7630 DATA -9,41,-8,42,-7,43,-6,44
7640 DATA -12,17,-14,17,-16,17,-18,16,-20,15,-22,14,-24,13,-26,12
7650 DATA -28,11,-30,10,-32,10,-34,9,-36,9
7660 DATA -13,0,-14,1,-16,2,-18,3,-20,3,-22,2,-24,2,-26,1
7670 DATA -28,0,-30,-1,-32,-3,-34,-5,-35,-6,-36,-7,-34,-6,-32,-5
7680 DATA -30,-5,-28,-4,-26,-4,-24,-3,-22,-3,-20,-4,-18,-4,-16,-3
7690 DATA -14,-3,-13,-1
7700 DATA 0,-6,-2,-6,-4,-8,-5,-10,-6,-12,-7,-14,-9,-15,-11,-16
7710 DATA -11,-18,-9,-19,-7,-20,-5,-20,-3,-22,-1,-23,0,-23
7720 DATA 0,-32,-2,-32,-4,-32,-6,-32,-8,-32,-10,-31,-12,-31,-14,-30
7730 DATA -15,-29,-13,-31,-11,-32,-9,-34,-7,-36,-5,-37,-3,-38,-2,-38
7740 DATA -1,-38,0,-38
7745 REM
7750 DATA 12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,3,5,3,4,2,3,2,2,1,1,1,0,0
7755 DATA -1,0,-2,-1,-3,-2,-4,-2,-5,-3,-6,-3,-7,-4,-8,-4,-9,-4
7760 DATA -10,-4,-11,-4
7765 REM
7770 DATA -1,4,-2,3,-3,3,-4,2,-5,1,-6,1,-7,0,-8,-1,-9,-2,-10,-3
7775 DATA -11,-4,-12,-5,-11,-5,-10,-4,-9,-4,-8,-3,-7,-3,-6,-3,-5,-3
7780 DATA -4,-2,-3,-2,-2,-2,-1,-1,0,-1,1,-1,2,-1,3,-2,4,-2,5,-2
7790 DATA 6,-2,7,-2,8,-2,9,-2,10,-1,11,0,11,1,11,2,10,3,9,3,8,4
7800 DATA 7,5,6,5,5,4,5,3,5,2,5,1,5,0,4,1,0,3,-1,4,-1,5,-1,6,0,7,1
7810 DATA 7,2,7,3,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,3,2,1,1
7815 REM
7820 DATA 0,-8,1,-8,2,-8,3,-7,4,-6,5,-5,6,-5,7,-5,8,-4,9,-4,10,-4
7825 DATA 11,-3,11,-2,11,-1,10,-1,9,0,8,0,7,1,6,2,6,3,5,4,5,5,4,6
7830 DATA 4,7,3,8,2,9,1,9,0,9,-1,9,-2,9,-3,8,-4,7,-4,6,-5,5,-5,4
7835 DATA -6,3,-6,2,-7,1,-8,1,-9,0,-10,0,-11,-1,-11,-2,-11,-3,-10,-4
7840 DATA -9,-4,-8,-4,-7,-5,-6,-5,-5,-5,-4,-6,-3,-7,-2,-8,-1,-8
7845 DATA -2,-4,2,-4
7850 REM
7855 DATA 0,-4,1,-4,2,-4,3,-4,4,-4,5,-3,6,-2,7,-2,8,-1,9,0,10,1
7860 DATA 11,2,12,2,13,3,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,3,6,3
7865 DATA 5,3,4,3,3,2,3,1,3,0,3,-1,3,-2,3,-3,3,-4,3,-5,3,-6,3
7870 DATA -7,3,-8,4,-9,4,-10,4,-11,4,-12,4,-13,4,-14,4,-13,3
7875 DATA -12,2,-11,2,-10,1,-9,0,-8,-1,-7,-2,-6,-2,-5,-3
7880 DATA -4,-4,-3,-4,-2,-4,-1,-4

タートル

PC-6001

綿末 秀樹



カメをモリで取れ

黄色く輝く太陽があまりにもまぶしかったので、きみはカメをとりに行った(なんのこっちゃ?)。きみが行ったのは、とある湖。まだ波はおだやかだったが、台風が近づいているためか、風の方向や強さが激しく変化している。モリを投げてカメを突きさしたいのだが、モリは風の影響をまともに受けて、

風の方角に応じて遠くへ飛んでいってしまったり、近くにもどされたりするため、カメに命中させるのがむずかしい。しかも、カメは勇敢にも船底に穴をあけようとぶつかってくる。船底に向かってくるカメを、さおで追いはらいながら、できるだけ多くのカメをとろう。

船底をめがけて体当たりしてくるカメは、カーソルキーの[↑]で追いはらうことができます。失敗すると船底に傷がつき、3回体当たりされると穴があいて船底から水がふき上げてゲームオーバーとなります。

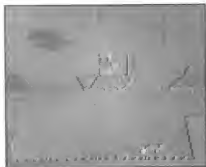
得点が100点、200点になるとデモ画面が表示されます。ぜひチャレンジしてみてください。

遊び方

このプログラムは、ページ2を指定します。モリを投げる方向は、カーソルキー[←]でボートの左側に、[→]でボートの右側になります。モリの数は全部で10本です。モリがはずれると1本減り、0本でゲーム終了となります。画面右上に、風の方向が矢印で表示されるので、この風向きとカメの位置を考えるからモリを投げます。



▲風の方向に気をつけてモリを投げろ



▲投げたモリがカメに命中するか?

リスト1 タートル

```
10 CONSOLE0,16,0,0:SCREEN1,1,1:CLS:LOCATE5,5:PRINT"タートル"
20 LOCATE4,7:PRINT"タタ"イマ サクカ
30 PLAY"s9m200001805egagagaggggaeeeggafggafegaggggaeeeee"
40 GOTO1700
50 SCREEN3,2,2
60 SC=0:MO=10:MK=0
70 LOCATE8,1:COLOR1:PRINT"スコア";SC:LOCATE12,3:PRINT MO
80 LINE(116,85)-(105,100),1:LINE(117,85)-(106,100),1
90 LINE(109,92)-(104,99),1:LINE(111,93)-(105,102),1
100 AS=INKEY$:IFA$(<>)" THEN290
```

リスト続く

```

110 LINE(116,85)-(105,100),4:LINE(117,85)-(106,100),4
120 LINE(109,92)-(104,99),4:LINE(111,93)-(105,102),4
130 LINE(116,85)-(145,100),1:LINE(117,85)-(146,100),1
140 LINE(123,85)-(128,88),3,BF
150 P=INT(RND(1)*4)+1
160 IFP=2THEN150
170 LOCATE2,12:COLOR P:PRINT "HIT ANY KEY"
180 LOCATE 7,8:COLOR 2:PRINT "^^^^^"
190 LOCATE 7,8:COLOR 1:PRINT "--///"
200 LOCATE11,7:COLOR 1:PRINT "..."
210 FORI=0TO100:NEXTI
220 LOCATE 7,8:COLOR 2:PRINT "--///"
230 LOCATE11,7:COLOR 2:PRINT "..."
240 LOCATE 7,8:COLOR 1:PRINT "^^^^^"
250 LOCATE2,12:COLOR 2:PRINT "HIT ANY KEY"
260 LINE(123,85)-(128,88),4,BF
270 LINE(116,85)-(145,100),4:LINE(117,85)-(146,100),4
280 GOTO 80
290 GOSUB800
300 LINE(125,53)-(129,59),3,BF:LINE(125,48)-(129,51),1,BF
310 LINE(112,49)-(135,49),1:LINE(112,49)-(115,47),1
320 GOSUB510
330 LINE(108,69)-(112,74),1,BF:LINE(113,70)-(118,74),3,BF
340 S=INT(RND(1)*20)+50:S=S+KZ:GOTO 360
350 S=INT(RND(1)*20)+160:S=S+KZ
360 LOCATE12,3:COLOR 2:PRINT MO:MO=MO-1
370 LOCATE12,3:COLOR 1:PRINT MO
380 PLAY "s9m20000164o7crcrcrcrc"
390 FORT=0TO51STEP17
400 LINE(S,105+T)-(S,120+T),1:LINE(S,120+T)-(S-2,117+T),1
410 LINE(15+G,171)-(36+G,174),2,BF:LINE(40+G,171)-(43+G,174),4,BF
420 LINE(25+G,171)-(28+G,174),4,BF:LINE(25+G,171)-(43+G,174),2,BF
430 LINE(33+G,171)-(36+G,174),4,BF:LINE(15+G,171)-(18+G,174),4,BF
440 LINE(S,105+T)-(S,120+T),2:LINE(S,120+T)-(S-2,117+T),2
450 NEXTT
460 IFS>120THEN760
470 GOSUB1140
480 LINE(108,69)-(113,74),2,BF:LINE(113,69)-(118,74),2,BF
490 IFMO=0THEN1070
500 GOSUB1050
510 LINE(125,53)-(130,59),2,BF:LINE(125,48)-(130,51),2,BF
520 LINE(112,49)-(138,49),2:LINE(112,49)-(115,47),2
530 LINE(138,49)-(135,47),2
540 RETURN
550 LINE(125,53)-(130,59),3,BF:LINE(125,48)-(130,51),1,BF
560 LINE(115,49)-(138,49),1:LINE(138,49)-(135,47),1
570 GOSUB510
580 LINE(135,70)-(142,74),3,BF:LINE(142,69)-(146,74),1,BF
590 GOTO 350
600 PLAY "s9m5000o7164ccc"
610 R=INT(RND(1)*11)
620 LOCATE3+R,14:COLOR 1:PRINT".":LOCATE3+R,14:COLOR 1:PRINT""
630 LOCATE3+R,13:COLOR 1:PRINT"."
640 LINE(108,104)-(120,106),3,BF:LINE(105,106)-(121,108),3,BF
650 LINE(123,105)-(125,109),3,BF:LINE(125,105)-(125,108),1
660 LINE(106,110)-(108,112),4,BF:LINE(122,110)-(124,112),4,BF
670 B=STICK(0):IFB=5THENGOSUB1500:GOTO690
680 MK=MK+1
690 LINE(105,103)-(125,112),2,BF
700 IFMK=1THENLINE(102,102)-(120,100),1,BF
710 IFMK=2THENLINE(102,102)-(120,100),3,BF
720 IFMK=3THENLINE(102,102)-(120,100),2,BF:C=1:GOSUB1560:GOTO1070
730 LOCATE3+R,14:COLOR 2:PRINT".":LOCATE3+R,14:COLOR 2:PRINT""

```

```

740 LOCATE3+R,13:COLOR 2:PRINT'.'
750 RETURN
760 GOSUB1140
770 LINE(135,69)-(143,74),2,BF:LINE(143,69)-(148,74),2,BF
780 IFMO=0THEN1070
790 GOSUB1050
800 LINE(205,55)-(245,65),2,BF
810 KZ=INT(RND(1)*3)
820 IFKZ=0THENLINE(220,65)-(205,65),1:LINE-(210,60),1:KZ=0
830 IFKZ=1THENLINE(225,55)-(225,65),1:KZ=10
840 IFKZ=2THENLINE(230,65)-(245,65),1:LINE-(240,60),1:KZ=20
850 Z=INT(RND(1)*4)-3
860 LOCATE3+Z, 9:COLOR 1:PRINT '^^^ ^^ ^^ ^^^'
870 GOSUB900
880 LOCATE3+Z, 9:COLOR 2:PRINT '^^^ ^^ ^^ ^^^'
890 GOSUB800
900 J=INT(RND(1)*5)
910 IFJ=3THENGOSUB600
920 PLAY "s9m2000o6v6e64r64d64e64"
930 H=INT(RND(1)*5)+1
940 IFH=2THEN930
950 G=INT(RND(1)*100)
960 LINE(25+G,165)-(37+G,167),H,BF:LINE(22+G,167)-(36+G,169),H,BF
970 LINE(38+G,165)-(42+G,169),4,BF:LINE(41+G,166)-(42+G,168),1,BF
980 LINE(40+G,171)-(43+G,174),4,BF:LINE(25+G,171)-(28+G,174),4,BF
990 FORI=0TO30:NEXTI
1000 LINE(25+G,171)-(43+G,174),2,BF
1010 LINE(33+G,171)-(36+G,174),4,BF:LINE(15+G,171)-(18+G,174),4,BF
1020 FORI=0TO30:NEXTI
1030 B=STICK(0):IFB=7THEN300
1040 IFB=3THEN550
1050 LINE(15+G,165)-(45+G,175),2,BF
1060 RETURN
1070 PLAY "s8m5000o5c8g8e8c4c4c4"
1080 LOCATE3,11:COLOR 1:PRINT "GAME OVER"
1090 LOCATE2,12:COLOR 1:PRINT "スタート C y/n J"
1100 D$=INKEY$
1110 IFD$="y" THEN1650
1120 IFD$="n" THEN1460
1130 GOTO 1100
1140 O=S-2:L=166
1150 C=POINT(O,L)
1160 IFC=1THEN1200
1170 IFC=3THEN1210
1180 IFC=4THEN1220
1190 IFC=2THEN1350
1200 SC=SC+10:GOSUB1320
1210 SC=SC+10:GOSUB1320
1220 LINE(190,7)-(245,22),2,BF:LINE(0-30,L-5)-(0+25,L+10),2,BF
1230 LINE(0+3,L-3)-(0+6,L-6),4,BF:LINE(0-6,L+6)-(0+12,L+4),4,BF
1240 LINE(0-6,L+1)-(0+12,L-1),4,BF:LINE(0-3,L+7)-(0+9,L-3),H,BF
1250 PLAY "s9m6000o418abccc2"
1260 SC=SC+10
1270 LOCATE11,1:COLOR 1:PRINT SC
1280 LOCATE12,3:COLOR 2:PRINTMO:MO=MO+1
1290 LOCATE12,3:COLOR 1:PRINTMO
1300 LINE(0-12,L-15)-(0+12,L+10),2,BF
1310 FORI=0TO200:NEXTI
1320 IFSC=100THENGOSUB1360
1330 IFSC=200THENGOSUB1390
1340 RETURN
1350 PLAY "s9m5000o6116ceg8":RETURN
1360 PLAY "s9m2000014o4cdcdgegegg2"

```

リスト続く

```

1370 CA=4:CB=1:GOSUB1420
1380 LOCATE1,1:COLOR3:PRINT"GOOD!":RETURN
1390 PLAY"s9m2000018o5egagegaggggaeeggafggafegaggggaeeeee"
1400 CA=1:CB=3:GOSUB1420
1410 LOCATE1,1:COLOR1:PRINT"タイヨウ":RETURN
1420 FORU=0TO77:LINE(5,80)-(5,80-U),CA:NEXTU
1430 LINE(5,5)-(100,25),CA,B:LINE(6,6)-(99,24),CB,BF
1440 FORR=0TO20STEP4:LINE(100,5+R)-(105,5+R),CA:NEXTR
1450 RETURN
1460 CLS
1470 LOCATE6,6:COLOR1:PRINT"END":LOCATE4,8:COLOR1:PRINT"オツカレ サン"
1480 GOSUB1390
1490 FORI=0TO500:NEXTI:END
1500 LINE(122,86)-(126,95),3,BF:LINE(122,97)-(126,101),1,BF
1510 LINE(124,103)-(124,112),1:LINE-(122,110),1
1520 PLAY"s9m200015c32":SOUND7,30
1530 FORI=0TO100:NEXTI
1540 LINE(122,86)-(126,101),4,BF
1550 RETURN
1560 REM
1570 PLAY"s9m20000o3c8r16c8r16c8"
1580 SOUND7,55
1590 FORX=0TO10STEP4:LINE(102+X,40)-(102+X,85),1:NEXTX
1600 LOCATE6,3:COLOR C:PRINT".":LOCATE5,3:COLOR C:PRINT"*****"
1610 LOCATE6,2:COLOR C:PRINT".":LINE(121,70)-(124,73),3,BF
1620 FORI=0TO300:NEXTI
1630 SOUND7,56
1640 RETURN
1650 RESTORE1980:FORI=1TO7:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),2,BF:NEXT
1660 C=2:GOSUB1600
1670 LINE(102,102)-(120,100),4,BF:LINE(102,102)-(120,102),1
1680 LINE(121,71)-(124,73),1,BF
1690 GOTO 50
1700 SCREEN3,2,1:COLOR2,2,2:CLS
1710 X=20:Y=0:A=1/32
1720 FORI=1TO200:X=X-A*Y:Y=A*X+Y
1730 PSET(X+55,37-Y/3),1:PSET(X+65,47-Y/3),1:NEXT
1740 RESTORE1830:FORI=1TO10:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:NEXT
1750 RESTORE1870:FORI=1TO25:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E:NEXT
1760 RESTORE1960:FORI=1TO6:READA,B,C,D:PAINT(A,B),C,D:NEXT
1770 FORH=0TO200STEP10:LINE(20+H,180)-(23+H,182),4,BF:NEXTH
1780 FORH=0TO210STEP12:LINE(21+H,179)-(21+H,182),4:NEXTH
1790 LOCATE0,8:COLOR 1:PRINT "*****"
1800 LINE(120,5)-(250,25),1,B:LINE(200,30)-(250,50),1,B
1810 LOCATE9,7:COLOR 3:PRINT "o"
1820 GOTO50
1830 DATA120,60,133,63,3,120,64,133,73,1,118,67,126,69,1
1840 DATA122,65,123,67,4,130,64,133,68,4,124,74,130,77,1
1850 DATA121,77,133,85,3,115,83,118,85,1,0,182,256,192,3
1860 DATA155,62,165,77,1
1870 DATA0,80,0,100,4,0,80,20,80,4,20,80,40,100,4
1880 DATA40,100,0,100,4,252,75,252,100,4,252,75,230,75,4
1890 DATA230,75,225,85,4,225,85,205,100,4,205,100,252,100,4
1900 DATA0,140,0,183,3,0,140,20,150,3,20,150,13,162,3
1910 DATA13,162,15,183,3,252,182,252,130,3,252,130,225,135,3
1920 DATA225,135,237,183,3,90,85,160,85,1,90,85,100,102,1
1930 DATA160,85,160,90,1,160,90,153,102,1,100,102,153,102,1
1940 DATA155,62,155,85,4,115,63,133,63,3,120,70,124,70,3
1950 DATA60,40,70,45,2
1960 DATA250,80,4,4,250,180,3,3,110,90,4,1,10,90,4,4,10,180,3,3
1970 DATA50,50,1,1
1980 DATA5,5,105,25,5,5,5,79,25,120,220,178,200,55,250,70
1990 DATA102,40,112,84,195,10,240,23,205,32,240,45

```




片想いのきみに!

ひそかにあこがれている人がいるのだけれど、内気な性格のために告白できない人、同情します。そういう悩みを少しでも忘れるために、人は恋占いというものを考え出しました。そして、トランプの恋占いをマイコンでやってみようというのが、これ。

この恋占いは“♥”のKとQの間に、すべてのマークのAから10までのカードを並べ、2枚ずつのカードの両側のカードのマークが数字が同じであれば

間の2枚のカードを取り除きます。こうして、最後に“♥”のKとQの間に残ったカードによって、あなたの恋を占おうというものです。

遊び方

ページは1を指定します。RUNすると、あなたの名前と彼女の名前(女性の場合は彼の名前)を聞いてきますので、それぞれ入力します。つぎにあなたと相手の誕生日を聞いてきますので指示にしたがって入力してください。

ジョイスティックがあるかどうかを聞いてきますので、ある人は“y”を、ない人は“n”を入力すると、いよいよ恋占いの始まりです。

ジョイスティックを使用するときはトリガーボタン、使用しないときはスペースをおすと、つぎつぎとカードが表示され、カードの除去などの作業は、コンピュータが自動的に判断してやってくれます。

あなたと彼女(または彼)の未来が明るいことを祈っています。

ゲームの中の音楽は、作曲家神原純一氏の作品です。

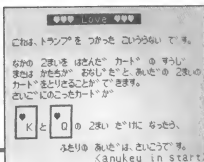
リスト1 花の恋占い

```

10 SCREEN 2,1,1:COLOR 6,2,2:CONSOLE0,16,0,0:CLS
11 CLEAR 800:DIM K$(4),N$(10),A1$(42),A2$(42),A(4,10),V(2),S$(1)
12 GOSUB 10000:SCREEN 2,1,1:CLS
13 A1$(42)="b":A2$(42)="e"
14 S$(0)=" SPACE BAR":S$(1)=" トリカ" " ホタン"
20 FOR I=1 TO 4:READ K$(I):NEXT:FOR I=1 TO 10:READ N$(I):NEXT
34 LOCATES,5:GOTO 2000
50 IF P0=41 THEN A1$(N)=A1$(41):A2$(N)=A2$(41):RETURN
51 IF P0=42 THEN 400
52 IF P0>35 THEN FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 4:IF A(I,J)=0 THEN X1=I:Y1=J:GOTO 70
53 IF P0>35 THEN NEXT:NEXT
58 X1=INT(RND(1)*4)+1
60 Y1=INT(RND(1)*10)+1
70 IF A(X1,Y1)>0 GOTO 50
80 A1$(N)=K$(X1):A2$(N)=N$(Y1)
90 A(X1,Y1)=1
100 RETURN
120 DATA ♠,♥,♦,♣,6,2,9,A,8,5,7,3,10,4
200 REM ***** MAIN *****
201 P0=0:X=1:Y=2:I$="1":AS=AS+1
216 A1$(0)="♥":A2$(0)="K"
217 A1$(41)="♥":A2$(41)="Q":GOSUB 1300
224 X=X+3:RETURN

```

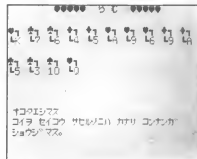
リスト続く



```

230 GOSUB1300
258 NN=N-3:IF NN<0 THEN NN=42
260 IF A1$(N)=A1$(NN) OR A2$(N)=A2$(NN) THEN GOTO 500
270 X=X+3:IF X>30 THEN X=1:Y=Y+3
280 IF A2$(N)="e" THEN N=0:GOTO 400
290 RETURN
300 N=0:GOSUB200:N=1
310 IF U=5 THEN 322
312 P=STRIG(U):K=RND(1)
320 IF P=0 GOTO 310
322 PO=PO+1
330 GOSUB50:GOSUB230:V(AS)=N:IF PO>40 GOTO 400
340 N=N+1:GOTO 310
400 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 10:A(I,J)=0:NEXT:NEXT
410 A$=""
420 LOCATE0,I:PRINT A$:NEXT
430 LOCATE2,10:PRINT "コウイシマス"
490 GOTO 3000
500 PLAY "o6g64e4"
510 A1$(N-2)=A1$(N):A2$(N-2)=A2$(N):N=N-2
530 C=X-3:D=Y:FOR G=1 TO 2
540 IFC<0 THEN C=30+C:D=D-3
550 LOCATE C,D:PRINT "I"
560 LOCATE C,D+1:PRINT "U"
570 C=C-3:NEXT
572 FOR I=0 TO 572:NEXT
576 C=C+7
578 IF C>30 THEN C=2:D=D+3
580 LINE((C)*7.9,D*12)-((C+1)*7.9,(D+1)*12),2,BF
582 C=C+3:IF C>30 THEN C=2:D=D+3
590 LINE((C)*7.9,D*12)-((C+1)*7.9,(D+1)*12),2,BF
600 X=X-6:IF X<1 THEN X=30+X:Y=Y-3
620 GOSUB 1300:GOTO 258
1300 LOCATE X,Y:IF A2$(N)="10" THEN K$=A2$(N):GOTO 1320
1310 K$="" + A2$(N)
1320 LOCATE X,Y:PRINT A1$(N):":LOCATE X,Y+1:PRINT K$
1390 RETURN
2000 AN$="ナナノ コンハ":NAS="ナナノ コンゴ"
2001 PLAY "s8m65000t120",s8m65000t120"
2002 CLS:LOCATE2,3:INPUT "アタノ ナミ.....":AN$
2003 IF LEN(AN$)>18 GOTO 2000
2004 LOCATE2,5:INPUT "カノヲノ ナミ.....":NAS
2006 IF LEN(NAS)>18 THEN PRINT "":GOTO 2004
2010 NE$="3":LOCATE2,7:INPUT "アタノ クマレタ ...":NE$
2020 NT$="3":LOCATE2,9:INPUT "カノヲノ クマレタ ...":NT$
2030 K=ASC(AN$)+ASC(NAS)+ASC(NE$)+ASC(NT$):FOR I=0 TO K:RND(1)*K:NEXT
2040 CLS:L$="*****" + NAS + "*****":LS=INT(LEN(L$)/2)
2042 P$="*****" + AN$ + "*****":LP=INT(LEN(P$)/2)
2044 FOR I=9 TO 14:LOCATE0,I:PRINT "":
2046 NEXT
2050 LOCATE2,10:PRINT "JOY STICK ヲ ツカイマスカ (Y/N)":U=0
2060 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2060
2070 IF I$="y" THEN U=1
2072 IF ASC(I$)=13 THEN U=5:GOTO 2110
2080 LOCATE2,12:PRINT S$(U):"ラスト"
2090 LOCATE2,13:PRINT "アタライ カート カ テマキマス."
2100 IF STRIG(U)=0 GOTO 2100
2110 LOCATE 16-LS,0:PRINT L$
2120 LOCATE 16-LP,15:PRINT P$:CONSOLE1,14,0,0:CLS
2190 GOTO 300
3000 IF V(1)>20 THEN GOSUB 500:GOTO 4000
3020 IF V(1)>10 THEN A$="コウ セイゴ サセルノハ カナリ コンナンカ"
3022 IF V(1)>10 THEN A$=A$+"ショウシマス":GOSUB5100:GOTO 4000
3024 IF V(1)=1 THEN GOSUB 4060:GOTO 4000
3030 FOR I=1 TO V(1):IF A2$(I)="A" THEN A$="ライハ"ルカソツナシマス.:GOTO 4000
3040 NEXT
3060 GOSUB 4100
4000 LOCATE2,10:PRINT "コウイシマス"
4010 IF LEFT$(A$,1)="ラ" AND A1$(I)="★" THEN A$="アタノ シュウイン" + A$:GOSUB5200
4012 IF LEFT$(A$,1)="ラ" AND A1$(I)="◆" THEN A$="カネモチ" + A$:GOSUB5200
4014 IF LEFT$(A$,1)="ラ" AND A1$(I)="♥" THEN GOSUB 4050
4016 IF LEFT$(A$,1)="ラ" AND A1$(I)="♣" THEN GOSUB 4110
4019 LOCATE2,11:PRINT A$:PLAY P1$,P2$

```



▲結果はすべてコンピュータが出します。

```

4020 REM FORI=0T02000:NEXT
4030 CONSOLE0,16,0,0:CLS:END
4050 A$="アナン コウロ モツ イルヒトカ" 赤カニ イルミタイ テ"ヌ。"
4051 P1$="s8m65000T120o418c4a4,aag4fd2,14ag,a8b-fe2,ca,a8a8gf8d2,"
4052 P1$=P1$+"ag,a8b-o5dc2.cf,f8f8ef8d2,f8f8e,e8e8dc8e2,"
4053 P1$=P1$+"cd,d8o4b-o5dc,o418b-a2r414o4g2o5dc2o4agf1"
4054 P2$="s8m65000T120o318c4a4,aag4fd2,14ag,a8b-fe2,ca,a8a8gf8d2,"
4055 P2$=P2$+"ag,a8b-o4dc2.cf,f8f8ef8d2,f8f8e,e8e8dc8e2,"
4056 P2$=P2$+"cd,d8o3b-o4dc,o318b-a2r414o3g2o4dc2o3agf1"
4059 PLAY P1$,P2$:RETURN
4060 A$="モン"イハ アリマシ!!キツ シアツセニ ナリマシ。"
4062 FLAY "s8m65000T120", "SGM65000T120"
4070 P1$="s8m65000o514go6c2o5gb2ga2ee,18gaga4,gaga4,gaga2o4b4b2"
4071 P1$=P1$+"14go5c2o4ab2ga2o3bb,18o4gaga4,gaga4,gaga2e4e214g"
4072 P1$=P1$+"o5c2o4gb2ga2ee,18gaga4,gagb-4,ag+ao5e2d4d2o4a4o5d2"
4073 P1$=P1$+"14co4b,18ag+ao5c214o4eg,18f+gg+12af4bg4o5c,c"
4080 P2$="s8m65000o414go5c2o4gb2ga2ee,18gaga4,gaga4,gaga2o3b4b2"
4081 P2$=P2$+"14go6c2o5ab2ga2o4bb,18o5gaga4,gaga4,gaga2e4e214g"
4082 P2$=P2$+"o6c2o5gb2ga2ee,18gaga4,gagb-4,ag+ao6e2d4d2o5a4o6d2"
4083 P2$=P2$+"14co6b,18ag+ao6c214o5eg,18f+gg+12af4bg4o6c,c"
4090 PLAY P1$,P2$:RETURN
4100 A$="アハ、アアノ トリヲクツ"ス。モリスコジ カノアニ イサリクツアツ"ヌ !!
4110 P1$="t90s8m25000o418o5co4e0o5cc2co4e0o5ccco4efedddb2"
41120 P1$=P1$+"o418bddddecdccaa2r8ccaaacdc3bbbo4g+g+2r414abfe1"
41130 P2$="t90s8m25000o518o6co5e0o6cc2co5e0o6ccco5efedddb2"
41140 P2$=P2$+"o518bddddecdccaa2r8ccaaacdc3bbbo5g+g+2r414abfe1"
41150 PLAY P1$,P2$
41160 RETURN
5000 A$="アキメタネリカ、ア"ナン"ス。
5002 PLAY "s8m22000t 80", "s8m22000t 80"
5010 P1$="o4116ee8o5ee2,18o4eao5ec2,r4116o4bb8bbb8bbb8ag8d8e2,r8"
5020 P1$=P1$+"o4116fed2,r4eeeeeaaaao518cco4bab2r8116eeo5co4ba4"
5030 P1$=P1$+"eeo5co4ba418ao5ced4,ff4r4e4,edo4bbo5co4ba2"
5040 P2$="o3116ee8o4ee2,18o3eao4ec2,r4116o3bb8bbb8bbb8ag8d8e2,r8"
5050 P2$=P2$+"o3116fed2,r4eeeeeaaaao418cco3bab2r8116eeo4co3ba4"
5060 P2$=P2$+"eeo4co3ba418ao4ced4,ff4r4e4,edo3bbo4co3ba2"
5070 PLAY P1$,P2$:RETURN
5100 P1$="t90o518eao6co5bao6co5abafge2r8eao6co5bao6co5abaed+d2r8"
5110 P1$=P1$+"dfg+b2r8dfg+a2r8o4ao5c9fegfeddo4g+o5a1"
5120 P2$="t90o318eao4co3bao4co3abafge2r8eao4co3bao4co3abaed+d2r8"
5130 P2$=P2$+"dfg+b2r8dfg+a2r8o2ao3c9fegfeddo2g+o3a1"
5140 PLAY "s8m65000", "s8m65000":PLAY P1$,P2$
5190 RETURN
5200 P1$="s8m25000t110o518aggeedddcd4ccc2aggeedegg2,r8caggeeddd"
5210 P1$=P1$+"d4ccc4r8o4ao5cddco4a4bo5cc1"
5220 P2$="s8m25000t110o418aggeedddcd4ccc2aggeedegg2,r8caggeeddd"
5230 P2$=P2$+"d4ccc4r8o3ao4cdcdco4a4bo4cc1"
5240 P3$="a4a4ag+ao6co5b4ggg4r8ef4f4fefag4eee4r8o4go5c4co4bo5co4b"
5250 P3$=P3$+"o5ced4co4aaga4o5c1"
5260 P4$="a4a4ag+ao5co4b4ggg4r8ef4f4fefag4eee4r8o4go4c4co3bo4co3b"
5270 P4$=P4$+"o4ced4co3aaga4o4c1"
5280 PLAY P1$,P2$:PLAY P3$,P4$:RETURN
10000 LOCATE 3,3
10010 PRINT "コレハ、トラン"ア ヲカツ コウツナイ アス。":PRINT
10020 PRINT "ナカノ 2マイ ハンタ" カート / スウズ マハ カチカ オナ"タト";
10022 PRINT ".アイトノ 2マイ / ";
10030 PRINT "カート"オトリサルコト"ア"キマス。 ";
10040 PRINT "サイコ"ニコラ"カート"カ"。 " ";
10042 PRINT " ";
10050 PRINT "I♥I I♥I "I K! I Q!";
10052 PRINT "ノ 2マイ タ"ケニ ナツラ, " ";
10060 PRINT " ";
10070 PRINT "アツリノ アイトハ、サイコ"アス。 ";
10072 PRINT " <anykey in start>";
10080 LOCATE 8,1:COLOR 3:PRINT "♥♥♥ Love ♥♥♥";:COLOR 6
10090 GOSUB 20000:I$=INKEY$:IF I$=""THEN 10090
10100 RETURN
20000 PLAY "s11m 6500t80", "s11m6500t80", "s11m6500t80"
20010 P1$="136o4cagago5co4gago5do4gago5eo4gago5cecego4gabo5co4ago5c64r64
20012 P2$="136o3cagago4co3gago4do3gago4eo3gago4cecego3gabo4co3ago4c64r64
20014 P3$="136o5cagago6co5gago6do5gago6eo5gago6cecego5gabo6co5ago6c64r64
20018 PLAY P1$,P2$,P3$
20019 RETURN

```



小さい子どものためのプログラム

バス旅行

PC-6001

岡崎 芳子

バスでお出かけよ

バスに乗って、お母さんと一緒にちよっとお出かけ。ルンルン気分でバスに乗りこんで目的のデパートに到着しました。「さあ、何を買ってらおうか」などと楽しげなことを考えていると、熱血教育ママを目ざすあなたのお母様が一言。「これからだす問題に答えられなら、何でも買ってあげるわね」ゲーム。一瞬間が青ざめたが、とにかくお母さんの出す問題に答えるしかないのだ。がんばるぞ!!

このプログラムは、数の概念の基本を幼児に教えるときに必ず役に立ってしょう。

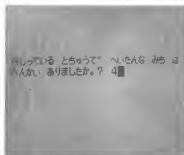
遊び方

RUNさせると、画面中央にバスが表示されます。このバスがデパートまで行く間、バス停に停車したり、トンネルを通ったりします。バスが目的地に

着くと、バスは停まりさまざまな質問が画面に表示されるので、その質問に答えてください。各問題ごとに、正誤を知らせてくれます。また、全部の問題を終了したところで、何問正解したかを表示します。幼児教育に活用してください。



▲画面に表示された問題。



▲よく気をつけていないとわからないぞ。

リスト1 バス旅行

```
10 CONSOLE0,16,0,0:COLOR 2,1,2:CLS:DIM K(10)
19 SCREEN 3,2,2:COLOR 1,2,2:CLS
20 CLS:LINE (72,116)-(142,148),1,BF
23 RK=RND(1)*9-3
30 LINE(0,142+RK)-(250,142),1
32 IF RK=0 THEN NG=NG+1
40 COLOR 1:LOCATE5,12:PRINT "O O"
50 COLOR 2:LOCATE4,10:PRINT "BBBBB":LOCATE4,11:PRINT "==Bus"
60 LOCATE4,12:PRINT "I":LOCATE4,10:PRINT "I"
70 K=14:K$=CHR$(INT(RND(1)*9)+64):K$(BS)=K$
80 FORJ=0TO2:FORI=1TO K:LOCATEI, K:COLOR 1:PRINTK$
90 LOCATE I-1, K:COLOR 2:PRINT K$:NEXT:LOCATE14, K:PRINT K$
91 COLOR 1:LOCATE5,12:PRINT " "
92 COLOR 2:LOCATE5,12:PRINT " _ _":NEXT
100 A=INT(RND(1)* 5)
```

```

110 IF A>3 THEN COLOR 1:CLS:LOCATE3,3:PRINT "トンネル":R=R+1:GOTO 134
112 IF INT(RND(1)*2) GOTO 130
120 GOSUB140:IF F-KA<1 GOTO 80
121 GOSUB200:LOCATE2,1:PRINT KA;"ニン オリマヲタ。":F=F-KA:K(BS)=KA*(-1)
122 GOTO 132
130 GOSUB140:IF F+KA>20 GOTO 80
131 GOSUB200:LOCATE2,1:PRINT KA;"ニン ノリマヲタ。":F=F+KA:K(BS)=KA
132 FORJ=0TO500:NEXT:GOSUB140:GOTO 20
134 FORJ=0TO500:NEXT:CLS:GOTO 20
140 KA=INT(RND(1)*5)+3:LINE(0,0)-(250,30),2,BF:COLOR 1
150 RETURN
200 LINE(90,120)-(100,146),2,BF:BS=BS+1:IFBS>9 THEN300
210 RETURN
300 LOCATE2,14:PRINT "ツモシラ ヲマス。":FORI=0TO2000:NEXT
302 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,8:INPUT "イマ ナンニンノ ヒトカ" ノツテ イマスカ ";M
310 IF F=M THEN PRINT :PRINT " アツタリ --":AD=AD+1:GOTO 330
320 IF F<>M THEN PRINT :PRINT " アスレ --"
322 PRINT " セイカイ ハ ...";F;" ニン テヲタ。"
330 FORI=0TO1000:NEXT
331 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,8:INPUT "イチハ"ンオオイトキ ハ ナンニン テヲタ ";M
332 N=0:F=0:FORI=0TO9:N=N+K(I):IF F<N THEN F=N
334 NEXT
340 IF F=M THEN PRINT :PRINT " アツタリ --":AD=AD+1:GOTO 360
350 IF F<>M THEN PRINT :PRINT " アスレ --"
352 PRINT " セイカイ ハ ...";F;" ニン テヲタ。"
360 FORI=0TO1000:NEXT
361 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,8:INPUT "トンネル ハ イクツ アリマヲタカ ";M
370 IF R=M THEN PRINT :PRINT " タ"イ セイカイ":AD=AD+1:GOTO 390
380 IF R<>M THEN PRINT :PRINT " アスレ --"
382 PRINT " セイカイ ハ ...";R;" コ テヲタ。"
390 FORI=0TO1000:NEXT
400 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,5:PRINT " ハツタテイル トチュウテ"
402 R$=CHR$(INT(RND(1)*9)+65)
410 LOCATE1,6:PRINT R$;"ト イク モシ"ハ テ"チマヲタカ。(Y/N)";:INPUT M$
430 FORI=1TO9:IF R$=CHR$(VAL(K$(I)))THEN A$="y"
432 NEXT
440 IF M$=A$ GOTO 450
442 GOTO 460
450 PRINT :PRINT " タ"イ セイカイ":AD=AD+1:GOTO 470
460 PRINT :PRINT " アスレ --"
470 FORI=0TO1000:NEXT
472 M=INT(RND(1)*10)+1
480 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,8
490 PRINT "トチュウテ";M;" ニン オリタコトカ" アリマヲタカ。(Y/N)";
492 INPUT M$:M=M*(-1)
494 IFM$="y"THEN 500
496 IFM$="n"THEN 530
500 FORI=1TO9:IFM=K(I)THEN520
510 NEXT:PRINT " アスレ --":GOTO 550
520 PRINT " アツタリ --":AD=AD+1:GOTO 550
530 FORI=1TO9:IFM=K(I)THEN540
532 NEXT:PRINT " アツタリ --":AD=AD+1:GOTO 550
540 PRINT " アスレ --"
550 FORI=0TO1000:NEXT
560 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,5:PRINT "ハツタテイル トチュウテ" ハイタンナ ミチ ハ"
570 LOCATE2,6:INPUT "ナンカイ アリマヲタカ。";M
580 IF M=NG THEN 600
590 PRINT " アスレ -- ";NG;"カイ テヲタ。":GOTO 610
600 PRINT " アツタリ --":AD=AD+1
610 FORI=0TO2000:NEXT:CLS
620 K=AD/6*100
630 LOCATE5,5:PRINT "セイカイリツ...";INT(K);"%
650 END

```



ド レ ミ Doremi

PC-6001 (32K)

磯貝 良美

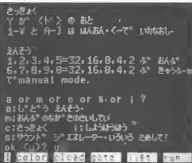
音楽を創造しよう

PC-6001がサウンドジェネレーターになりました。サウンドジェネレーターとは、文字通り音楽創造機のことです。このプログラムは、作曲、自動演奏、移調をすることができます。簡単なキー操作だけで自由に音楽を楽しめるこういったプログラムを「僕にも弾けた!」というのではないのでしょうか。

遊び方

「F5」でやりかたが表示され、「RETURNキー」で作曲のモードになります。「Y」が「ハ長調」のドになり、ピアノの白鍵にあたるのは、「Z」(ド)〜「V」(ファ)で、黒鍵にあたるのが、「1」(ミ)〜「4」(シ♯=ド)と、「A」(ド♯=シ)〜「J」(ファ♯)です。このモードでは、音符の長さは一定です。長くキーをおしていると、同じ音がたくさん入ってし

まうので、短くおすようにします。修正するときには、田キーをおすと入力された音がうしろから1つずつ消されるので、新しい音を入力してください。作曲は、200個までの音符が入りますが40行のCLEAR文と、100行のDIM文のMS(200)、PS(500)と、380行のFOR文の「200」をメモリーサイズに応じて適当にふやすとより多くの音符を入れられます。作曲が終了したら、「RETURNキー」をおします。すると、音符の長さの指定モードに変わるので、前に入れた音符の長さを指定してください。「1」〜「5」が、32〜2分音符、「b」〜「o」が32〜2分休符です。これらのキーをおすたびに、先に入力した音が1音ずつ演奏されるので、希望する長さのキーを1音分ずつおしてゆきます。これが終了するとメニューに戻るので、「a」,「m」,「c」,「s」,「i」を指定してください。これらのキーの意味は下の表を参照してください。



▲メニュー画面をよく見てキーの意味をおぼえてしまおう。

▲作曲が終わったら、コンピュータが自動演奏してくれます。

メニューの説明

a	「演奏」モード	入れたとおりに自動演奏します。
m	「音符の長さの再指定」モード	長さを修正したい音符まで□□で移動して長さを再指定します。
c	「作曲」モード	上記説明のとおり。
s	「移調」モード	移調することができます。このモードでは決められた範囲を超えると、FCエラーになるので、エラーが生じたときはGOTO1500と入力してください。メニューに戻ります。 なお、この範囲に関してはマニュアルを見てください。
i	「説明」モード	このプログラムの使用方法が表示されます。

リスト1 Doremi

```

1 CLS
5 GOSUB 11000
10 CONSOLE 0,15,1,0
20 SCREEN 3,2,2
25 COLOR 2,3,1
40 CLEAR 3000
50 CONSOLE 0,16,1,0
100 DIM M$(200),O$(78),P$(500),L$(9)
120 FOR I=0 TO 78
140 READ O$(I)
160 NEXT I
200 FOR I=0 TO 9
250 READ L$(I)
260 NEXT I
265 GOTO 375
270 CLS:LOCATE 0,0:PRINT "サツキョク カイシ。オワツタラ RETURN ラオス。Y=ト"
300 B$="":I=0:PLAY "1804c"
368 FOR J=0 TO 4
370 LINE (5,42+24*J)-(250,42+24*J)
372 NEXT J:RETURN
375 COLOR 2,3,1: GOSUB 270
380 FOR I=0 TO 200
400 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 400
420 IF I<0 THEN I=0
430 COLOR 3,3,1:M=1:IF I=0 THEN M=0
450 IF ASC(A$)=29 THEN I=I-M:PRINT CHR$(29);:GOSUB 820:GOTO 400
600 IF ASC(A$)=13 THEN E=I:GOTO 900
700 M=ASC(A$)-44
750 IF M<0 OR M>78 THEN GOTO 400
800 M$(I)=O$(M)
810 COLOR 2,3,1:GOTO 850
820 PLAY M$(I)
825 O=VAL(MID$(M$(I),2,1)):H=ASC(MID$(M$(I),3,1))
830 L=112-H-(O-4)*7:IF H=97 OR H=98 THEN L=L-7
835 IF L>15 OR L<0 THEN O=4:GOTO 830
838 II=I-INT(I/16)*16:IF II=0 AND I>15 THEN CLS:GOSUB 368
840 LOCATE II,L:PRINT "o";:RETURN
850 GOSUB 820
860 NEXT I
900 CLS:COLOR 2,3,1:LOCATE 1,14:PRINT "インソク カイシ"
910 LOCATE 0,0:PRINT "1-5;32-2カバン?":PRINT "6-0;32-2カキツ?"
930 COLOR 2,3,1:GOSUB 368
950 FOR I=0 TO E-1
1000 B$=INKEY$:IF B$="" THEN GOTO 1000
1030 IFASC(B$)=29THENI=I-1:PRINTCHR$(29);".";CHR$(29);:GOTO1000
1050 IF ASC(B$)=28 THEN GOTO 1140
1060 IF B$="m" THEN INPUT "r?1?o??=";P$(I):SCREEN 3,2,2:GOTO 1140
1100 N=ASC(B$)-48:IF N<0 OR N>9 THEN GOTO 1000
1115 IF N=0 OR N>5 THEN R$=L$(N):GOTO 1000
1120 P$(I)=R$+L$(N)+M$(I):R$=""
1140 PLAY P$(I):GOSUB 825
1200 NEXT I
1500 INPUT "a or m or c or s";C$
1550 SCREEN 3,2,2

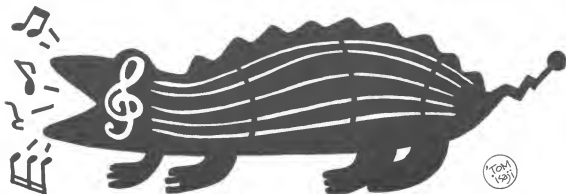
```

リスト続く

```

1600 IF C$="a" THEN GOTO 2000
1700 IF C$="m" THEN GOTO 900
1800 IF C$="c" THEN GOTO 265
1850 IF C$="s" THEN GOSUB 2310
1900 GOTO 1500
2000 REM COLOR 2,3,1:CLS:GOSUB 368
2050 FOR I=0 TO E-1
2100 PLAY P$(I)+"r64"
2150 REM GOSUB 825
2200 NEXT I
2300 GOTO 1500
2310 INPUT "シウキ=1,ハケイ=2,volume=3,ナカ"サ=4,オクターフ=5,テンホ.=6";I,J$
2320 ON I GOSUB 2330,2335,2340,2345,2350,2355
2325 RETURN
2330 PLAY "m"+J$+"o4cde":RETURN
2335 PLAY "s"+J$+"o4cde":RETURN
2340 PLAY "v"+J$+"o4cde":RETURN
2345 PLAY "l"+J$+"o4cde":RETURN
2350 PLAY "o"+J$+"o4cde":RETURN
2355 PLAY "t"+J$+"o4cde":RETURN
2400 DATA o6c,o4g+,o6d,o6e,o4f+,o3d+,o3f,o3f+,o3g+,o3a+,o4c
2500 DATA o4c+,o4d+,o4f,o6f,o6d+,,,,o4a,,,,,,,,,,,,,
2600 DATA ,,,,,,o4b,o5c,o6f+,o4a+,
3000 DATA o4b,o5g,o5e,o5d+,o3g,o5f,o5f+,o5g+,o4e
4000 DATA o5a+,o6c,o6c+,o5b,o5a,o4f,o4g,o3e
5000 DATA o3a,o5c+,o3b,o4d,o5f,o3f
6000 DATA o5d,o4c,o5c
9000 DATA r2,l32,l16,l8,l4,l2
10000 DATA r32,r16,r8,r4
11000 PRINT "サツキョク":PRINT "Y カ" <ト> ノ オト"
12000 PRINT "1-¥ ト A-コ ハ オン・<-テ" イレナオシ"
12500 PRINT
13000 PRINT "インソク":PRINT "1,2,3,4,5=32,16,8,4,2 7" オンフ°"
14000 PRINT "6,7,8,9,0=32,16,8,4,2 7" キウ7・m テ"manual mode."
14500 PRINT
15000 PRINT "a or m or c or s or i ?"
16000 PRINT "a;シ"ト"ウ インソク"
16500 PRINT "m;オンフ°ノナカ"サノサイシテイ"
16600 PRINT "c;サツキョク";" i;シヨウホウホウ"
16700 PRINT "s;サウント" シ"エネレーター・イロイロ タメシテ"
20000 INPUT "ok (y)";A$:RETURN

```





魔界代表はきみだ

私達がいま生活している世界を現界という。この現界の他にも私達の世界に影響を及ぼす世界が2つある。その1つを天界といい、もう1つを魔界という。3世界は、相互に影響を及ぼしつつ微妙なバランスを保っていたのだが、今やこのバランスに崩壊の危機が迫っていた。3世界のうち、悪魔の住む魔界に外部からの侵入者が攻めてきたのだ。魔界が占領されることは、ただちに他の2界の崩壊につながる。どろ沼のように続いた戦いののち、互いに中から勇者1名を選出して最終的結着をつけることになった。魔界代表としてきみが選ばれたのだが……

直感と戦略の戦い

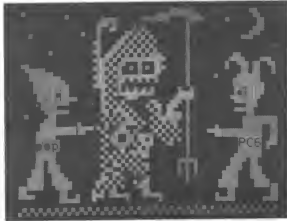
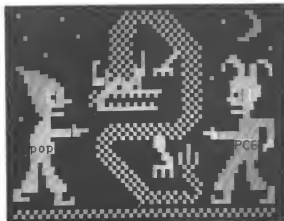
実際にやっているのは、3目並べですが、その3目並べの盤は画面に表示されません。また3×3のマスの配列が毎回異なるため、直感にたよる部分もかなりありますが、最終的にはやはり戦略が問題となります。ゲーム自体のおもしろさのほかにも、グラフィックも非常におもしろいゲームです。

遊び方

原則として1人で行うゲームですが、2人でもできます。RUNさせるとあなたの使うことができる魔法と、それに

対応するキーが表示され、その下にゲームを行う人数(1or2)を聞いてくるので、1人なら「1」、2人なら「2」を入力してください。次にプレイヤーの名前を聞いてくるので、3文字までを入力してください。すると波の音とともにタイトル画面が表示され、その後にいよいよゲームが始まります。はじめ、すべてのマスは白紙の状態なので、入力された数字のマスは先にとった側のものになりますが、敵のとったマスを自分のものにするには、2度同じキーをおして攻撃しなければなりません。この他は、あなたの戦略と運しだいです。

侵入者をたおし、魔界、天界、現界の3界を守ることがきみに与えられた使命だ。がんばれ!! ページは2です。



▲グラフィック画面のおもしろさにビックリ!

▲きみは魔界代表の勇者だ、がんばれ!!

リスト1 Magic

[illegible]


```

1270 RETURN
1280 SCREEN 2,2,1:CONSOLE0,16,0,0:COLOR0,0,1:CLS
1290 SOUND7,7:SOUND6,8:SOUND11,0:SOUND12,90:SOUND13,14:SOUND8,16
1300 RESTORE1310:FORI=0TO15:READA$:PRINTA$::NEXT
1310 DATA "#####H5#####PmB0"
1320 DATA "#####+50:*+#####h0"
1330 DATA "#####トトキ,トスト#####Pp00月"
1340 DATA "#####>#####"
1350 DATA "#####B000 太オエゾ0"
1360 DATA "00 じ000H445;0000#####00/ソソ0"
1370 DATA "0ミ ; #####イナ#####ソソ0"
1380 DATA "000 ち#####=ナ #####みクソイ00"
1390 DATA "P0A_j#####? ##### ママ"
1400 DATA "00_0 ; #####? #####マ"
1410 DATA "#####00000 0 ミ#####0000U 0"
1420 DATA "#####、00 一#####00000?=>00"
1430 DATA "#####、00 01???#####0000?(/+00"
1440 DATA "Cソソスソ00000000T 0#####?000?/テ"
1450 DATA "L000 CJ000、いP 0.#####0000"
1460 DATA "-----"
1470 RESTORE1480:FORI=0TO26:READA,B:POKE&HE200+A,B:NEXT
1480 DATA162,255,163,255,164,255,194,255,195,255,197,255,227,255
1490 DATA241,254,272,255,284,255,291,127,304,255,319,255,316,255
1500 DATA317,255,348,127,349,127,430,127,431,127,432,127,433,127
1510 DATA453,127,463,127,464,127,465,96,479,255,479,255
1520 FORI=&HE000T0&HE1FF:POKEI,&H60:NEXT:POKE&HE3FF,198
1530 SCREEN,2,2:AD=&H0FFF:RESTORE1580:FORI=0TO14:READA$
1540 FORJ=1TO32:AD=AD+1:B$=MID$(A$,J,1):IFB$="1"THENPOKEAD,&H62
1550 NEXT:NEXT
1560 COLOR2:LOCATE2,10:PRINTN$(1):COLOR4:LOCATE27,10:PRINTN$(2)
1570 RETURN
1580 DATA "10011110001111000011111111000000"
1590 DATA "11111110000111011111111111000000"
1600 DATA "11110000000111111111110000000111"
1610 DATA "00000000000011000110000000000000"
1620 DATA "00000001000001000010000000000000"
1630 DATA "00000000000001110000000000000000"
1640 DATA "000111111100000000000000111111000"
1650 DATA "01111111100000000001011111111101"
1660 DATA "00111111110000000000000111100000"
1670 DATA "0011111110001000000000110000000"
1680 DATA "0000001110000000000000000000011"
1690 DATA "01111110000000000000000000000001"
1700 DATA "0111111000001111110000010000000"
1710 DATA "0111111100000000000000000000001"
1720 DATA "0000000000000111100000011100011"

```



▲きみはマイコンに勝つことができたか？作戦をたて直してもう一度チャレンジしよう！

Magic(変数表)

変数名	内容
A、B、I、J、X、Y	汎用(ループカウンタ、座標etc.)
A\$, B\$	汎用(キー入力、print内容etc.)
AD	pokeのためのアドレス
E	カラーコード
F()	盤の目の状態を格納(-I、0、I)
G()	盤の目の配列
N\$()	名前
N()	石の種類(-I、I)
Q	誰の番か、それを格納



イルーシス

PC-6001(32K)

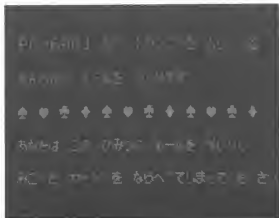
末次 美知夫

推理ゲームだ！

あらかじめ定められた秘密のルールを推理し、カードをすべて並べるゲームです。

遊び方

ページは2を指定します。RUNさせるとゲームの説明が表示され、説明の後“レベルは？”と聞いてきますので適当なレベルを指定しましょう。そのレベルに応じた枚数のカードがサンプルとして表示されるので、そのサンプルカードから、秘密のルールを推測しカードを全部並べるわけです。



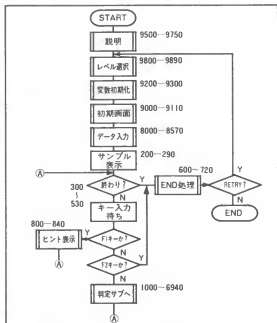
▲はじめは初級から、中級、上級へと推理力をためそう。

コマンド入力法は、♠は1、♥は2、♣は3、♦は4で、数は1-9および0(10)、j、q、k(それぞれ小文字)がカードのマークおよび、数に対応します。画面には、マークに関しては“♠(1)-♦(4)?”。数に関しては、“1-K”と表示されます。適当と思うマーク、および数を入力しましょう。入力が受けつけられると、音が鳴りますのでそれまでキーをおしていること。入力されたカードが正しければ、表示されたカードの次に並べられ、誤りであれば右側の誤りカード表示欄に表示されます。どうしてもわからない場合

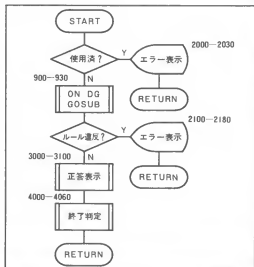
やカードの並べ方のルールがわかったらF2キーをおして下さい。画面

にルールが表示されます。なお、ルールによって全部のカードを並べてしまうことが不可能な場合もあります。うまくすべてのカードが並んだりF2キーをおした際は、ルールの解説と共にビゼーのメッセエツが流れます。ゲームの途中ヒントが必要なときはF1キーをおしましょう。

カードの並べ方は、全部で20通り用意されており、初級では比較的単純なもの10個のうちから、中級では残り10個のうちから、上級では全体の20個のうちからランダムに選ばれます。



「イルーシス」メインルーチンのフローチャート



▲上級は20通りのパターンがあるぞ。

リスト1 イルーシス

```

0 REM *****
1 REM ELEUSIS (イルーシス) V.1.0
2 REM (c) M. SUETSUGU 1983.8
3 REM *****
10 DIM D(4,13),CT(4),NT$(13),RU$(20),TA(2,10),HI$(5),A$(5),M$(1,3)
20 SCREEN1,1,1:CONSOLE,,0,0:COLOR1,,1:CLS
30 LOCATE12,7:PRINT"オメデトウ!"
50 GOSUB9500
60 GOSUB9800
100 GOSUB9200:GOSUB9000:GOSUB8000
200 REM*sample*
210 DG=INT(RND(1)*10)+1
230 GOSUB3000
235 FORH=1TO4-LE
240 V1=INT(RND(1)*4)+1
250 N1=INT(RND(1)*13)+1
260 IFD(V1,N1)=1THEN240
270 GOSUB900
280 IFCK=0THEN240
290 GOSUB3000:NEXTH
300 REM *main*
310 IFED=1THEN600
320 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
330 EXEC&H1058
340 LOCATE0,0:COLOR1:PRINT"♠(1)-♦(4)?
350 A$=INKEY$:IFA$=""THEN350
360 IFA$="♠"THENGOSUB800:GOTO300
370 IFA$="♣"THEN630
380 IFA$="1"ORAF$="2"ORAF$="3"ORAF$="4"THENV1=VAL(A$):GOTO400
390 GOTO350
400 PLAY"18c","18e":EXEC&H1058
410 LOCATE11,0:COLOR1:PRINTCHR$(&H80+V1-1);"(";"A$;"")
420 LOCATE0,1:PRINT"1-K?
430 A$=INKEY$:IFA$=""THEN430
440 IFA$="♠"THENGOSUB800:GOTO300
450 IFA$="♣"THEN630
460 A=VAL(A$):IFA>0ANDA<10THENN1=A:GOTO520
470 IFA$="0"THENN1=10:GOTO520
480 IFA$="j"THENN1=11:GOTO520
490 IFA$="q"THENN1=12:GOTO520
  
```



```

500 IFA$="k" THEN N1=13:GOTO520
510 GOTO430
520 PLAY"d", "f":LOCATE11,1:PRINTNT$(N1)
530 GOSUB1000:GOTO300
600 REM **END ヲヨ **
610 FORI=1TO10
620 SCREEN1,1,1:FORJ=1TO120:NEXTJ:SCREEN3,2,2:FORJ=1TO50:NEXTJ,I
630 LINE(0,125)-(255,185),4,BF
640 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
650 LOCATE0,11:COLOR2:PRINT"<ル-ル>";
660 COLOR1:PRINTRU$(DG+(CL-1)*10)
665 FORI=0TO3:PLAYM$(0,I),M$(1,I):NEXTI
680 LOCATE2,0:PRINT"RETRY? (Y/N)"
690 A$=INKEY$:IFA$="" THEN690
700 IFA$="y" THEN60
710 IFA$="n" THENEND
720 GOTO690
800 REM ** HINT **
805 PLAY"o6110fdfdfdfd"
810 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
820 LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"<ヒント>";
830 COLOR1:PRINTHI$(TA(CL,DG))
840 FORI=1TO2000:NEXTI:RETURN
900 REM****
910 CK=0:IFCL=2THEN930
920 ON DG GOSUB5000,5100,5200,5300,5400,5500,5600,5700,5800,5900:RETURN
930 ON DG GOSUB6000,6100,6200,6300,6400,6500,6600,6700,6800,6900:RETURN
1000 REM *ハンティ*
1010 IFD(V1,N1)=1THEN2000
1020 GOSUB900
1030 IFCK=0THEN2100
1040 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
1042 LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"          セイカイ! "
1050 GOSUB3000
1060 GOSUB4000:RETURN
2000 REM **イラ-1**
2010 LINE(0,0)-(255,23),2,BF:PLAY"o7ffff"
2020 LOCATE0,0:PRINT"   ヲカ-ト"   A   ス"ニ       ツカッティマス!"
2030 FORI=0TO900:NEXTI:LINE(0,0)-(255,23),2,BF:RETURN
2100 REM **イラ-2**
2110 NN=NN+1:PLAY"o7112dc dc"
2120 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
2130 IFNN=9THENLINE(226,24)-(253,124),1,BF:NN=1
2140 LOCATE14,NN+1:COLORCT(V1)
2150 PRINTCHR$(&H80+V1-1):NT$(N1)
2160 LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"          サ"ンネン! "
2170 FORI=0TO900:NEXTI:LINE(0,0)-(255,23),2,BF
2180 RETURN
3000 REM *セイカイ ヒョウシ" *
3010 SN=SN+1
3020 GN=INT((SN-1)/8)
3030 LOCATEGN*2,SN-GN*8+1:COLORCT(V1)
3040 PRINTCHR$(&H80+V1-1):NT$(N1)
3050 VZ=VP:NZ=NP:VP=V1:NP=N1
3055 PLAY"m0m10000112t120o6cdccfcfcgacgcfcecdc", "v11m10000t12011o5cc2"
3060 LINE(226,24)-(253,124),1,BF:NN=0
3080 LOCATEN1+1,V1+10:COLOR4:PRINTNT$(N1)
3090 D(V1,N1)=1
3100 RETURN
4000 REM ** END? **
4010 FORI=1TO4:FORJ=1TO13
4020 IFD(I,J)=1THEN4050
4030 V1=I:N1=J:GOSUB900

```

リスト続く

```

4040 IFCK=1THENRETURN
4050 NEXT J,I
4060 ED=1:RETURN
4900 REM***RULE***
5000 IFVP=4THENIFV1=1THENCK=1:RETURN
5010 IFVP>=1ANDVP<=3THENIFV1=VP+1THENCK=1:RETURN
5020 RETURN
5100 IFVP=1ORVP=3THEN5130
5110 IFV1=1ORV1=3THENCK=1: RETURN
5120 RETURN
5130 IFV1=2ORV1=4THENCK=1: RETURN
5140 RETURN
5200 IFNP=13THENIFN1=1THENCK=1:RETURN
5210 IFN1=NP+1THENCK=1:RETURN
5220 RETURN
5300 IFNP-INT(NP/2)*2=0THEN5330
5310 IFN1-INT(N1/2)*2=0THENCK=1:RETURN
5320 RETURN
5330 IFN1-INT(N1/2)*2=1THENCK=1:RETURN
5340 RETURN
5400 IFN1=NPTHENCK=1:RETURN
5410 FORK=1TO4
5420 IFD(K,NP)<>1THENRETURN
5430 NEXTK
5440 CK=1:RETURN
5500 IFNP=13THENIFN1=2THENCK=1:RETURN
5510 IFNP=12THENIFN1=1THENCK=1:RETURN
5520 IFNP=>1ANDNP<=11THENIFN1=NP+2THENCK=1:RETURN
5530 RETURN
5600 IFNP=>1ANDNP<=7THENIFN1>=8ANDN1<=13THENCK=1:RETURN
5610 IFNP>=8ANDNP<=13THENIFN1>=1ANDN1<=7THENCK=1:RETURN
5620 RETURN
5700 IFN1<>NPTHENCK=1:RETURN
5710 RETURN
5800 IFN1=NPORV1=VPTHENCK=1:RETURN
5810 RETURN
5900 IFNP=>1ANDNP<=7THEN5930
5910 IFV1=2OR V1=4THENCK=1:RETURN
5920 RETURN
5930 IFV1=1OR V1=3THENCK=1:RETURN
5940 RETURN
6000 IFNP-INT(NP/2)*2=0THEN6030
6010 IFV1=1OR V1=2THENCK=1:RETURN
6020 RETURN
6030 IFV1=3OR V1=4THENCK=1:RETURN
6040 RETURN
6100 IFVP-INT(VP/2)*2=0THEN6130
6110 IFN1-INT(N1/2)*2=0THENCK=1:RETURN
6120 RETURN
6130 IFN1-INT(N1/2)*2=1THENCK=1:RETURN
6140 RETURN
6200 IFNP-INT(NP/4)*4=1THENIFV1=1THENCK=1:RETURN
6210 IFNP-INT(NP/4)*4=2THENIFV1=2THENCK=1:RETURN
6220 IFNP-INT(NP/4)*4=3THENIFV1=3THENCK=1:RETURN
6230 IFNP-INT(NP/4)*4=0THENIFV1=4THENCK=1:RETURN
6240 RETURN
6300 IFVP=1AND N1-INT(N1/4)*4=0THENCK=1:RETURN
6310 IFVP=2AND N1-INT(N1/4)*4=1THENCK=1:RETURN
6320 IFVP=3AND N1-INT(N1/4)*4=2THENCK=1:RETURN
6330 IFVP=4AND N1-INT(N1/4)*4=3THENCK=1:RETURN
6340 RETURN
6400 IF(VP+VZ)-INT((VP+VZ)/2)*2=1THEN6430
6410 IFN1>=1ANDN1<=7THENCK=1:RETURN

```

```

6420 RETURN
6430 IFN1>=7ANDN1<=13THENCK=1:RETURN
6440 RETURN
6500 IF(NP+NZ)-INT((NP+NZ)/2)*2=1THEN6530
6510 IFV1=2OR V1=4THENCK=1:RETURN
6520 RETURN
6530 IFV1=1OR V1=3THENCK=1:RETURN
6540 RETURN
6600 IFVP-INT(VP/2)*2=0THEN6630
6610 IFN1>=NPTHENCK=1:RETURN
6620 RETURN
6630 IFN1<=NPTHENCK=1:RETURN
6640 RETURN
6700 IFNP>NZTHEN6730
6710 IFV1=2OR V1=4THENCK=1:RETURN
6720 RETURN
6730 IFV1=1OR V1=3THENCK=1:RETURN
6740 RETURN
6800 IFNP-INT(NP/2)*2=0THEN6830
6810 IFV1=1OR V1=3THENCK=1:RETURN
6820 RETURN
6830 IFN1>=1ANDN1<=7THENCK=1:RETURN
6840 RETURN
6900 IFVZ-INT(VZ/2)*2=0THEN6930
6910 IFN1-INT(N1/2)*2=1THENCK=1:RETURN
6920 RETURN
6930 IFN1-INT(N1/2)*2=0THENCK=1:RETURN
6940 RETURN
8000 REM
8010 RESTORE8020:FORI=1TO20:READR$(I):NEXTI
8020 DATA"◆ ◆ ◆ ◆ …ノズ"ユハ"ンニ ダ"セ"
8030 DATA"アカートト アオカート"ラ コウコ"ニ ダ"セ"
8040 DATA"1 2 3 … K 1 … ノズ"ユハ"ンニ ダ"セ"
8050 DATA"クウスカートト キスカート"ラ コウコ"ニ ダ"セ"
8060 DATA"マ/カートト オナ"スウ"/カート"ラダ"セ, ナクナツラ ツキ"ハナンテモヨイ"
8070 DATA"マ/カート"ニ 2ラダタスウ"/カート"ラダ"セ, K ト 1 ハ ヅツ"イティルトスル"
8080 DATA"マ/カート"カ 1ーヲラ 8-K, 8-Kヲラ 1ーヲラ"セ"
8090 DATA"マ/カートト チカ"ウスウ"/カート"ラダ"セ"
8100 DATA"マ/カートト オナ"スウ"/カート" マハ オナ"シュルイ/カート"ラダ"セ"
8110 DATA"マ/カート"カ 1ーヲラ ア, 8-Kヲラ ア ラダ"セ"
8120 DATA"マ/カート"カ ク"ウスウ"ハハ" ◆ カ ◆ ラ, キスウ"ハハ" ◆ カ ◆ ラダ"セ"
8130 DATA"マ/カート"カ ア オナ"ハ ク"ウスウ", アカ ナ"ハ" キスウ ラダ"セ"
8140 DATA"マ/カート"ラ4ヲ"ワリ アマリカ"1ヲ◆, 2ヲ◆, 3ヲ◆, 0ヲ◆ヲダ"セ"
8150 DATA"マ/カート"カ ◆ ◆ ◆ ◆ 4ヲ"ワリ アマリカ"ソレ"ソレ 0,1,2,3 トナ"モノヲダ"セ"
8160 DATA"マ/2マ/カート"カ オナ"イロヲ 1ー7, チカ"ウイロヲ 7ーKヲダ"セ"
8170 DATA"マ/2マ/カート"ラダセ" ク"ウスウ"ア ア, キスウ"ア アヲダ"セ"
8180 DATA"マ/カート"カ ア ナ"ハ ソレ"シ"ヨウ, アカ ナ"ハ" ソレ"カ/スウ"ラダ"セ"
8190 DATA"マ/カート"カ"ソ/マ/カート"ヨリオオケレハ" ア, テ"ナケレハ" アカラダ"セ"
8200 DATA"マ/カート"カ ク"ウスウ"ハハ" 1ー7 ラ, キスウ"ハハ" アオカート"ラダ"セ"
8210 DATA"2マ/エ/カート"カ ア ナ"ハ" ク"ウスウ", ア ナ"ハ" キスウ ラダ"セ"
8300 RESTORE8310:FORI=1TO2:FORJ=1TO10:READTA(I,J):NEXTJ,I
8310 DATA 1,1,2,2,2,2,2,2,3,2,2,1,2,1,4,4,1,4,2,5
8320 RESTORE8330:FORI=1TO5:READH$(I):NEXTI
8330 DATA"マ/カートノ シュルイニ チュウイ!"
8340 DATA"マ/カートノ カズニ チュウイ!"
8350 DATA"マ/カートノ シュルイニ カズニ チュウイ!"
8360 DATA"マ/2マ/カートニ チュウイ!"
8370 DATA"2マ/エ/カートニ チュウイ!"
8400 RESTORE8500
8410 FORJ=0TO1:FORK=0TO3:READM$(J,K):NEXTK,J:RETURN
8500 DATA s0m10000t82o518g4
8510 DATA g.116fe-fga-18b-go6e-o5b-o6gr8o5f4f.116gfe-dc
8520 DATA o418b-o5dfdb-r814e-e-116fe-de-18fga-b-o6cr8

```

```

8530 DATA 1405ff116fefge-4e-8r8r4
8540 DATA v11m10000t8218o3e-b-
8550 DATA o4e-o3b-o4fo3b-e-b-o4b-o3b-o4b-o3b-o2b-o3b-o4do3b-o4e-o3b-
8560 DATA o2b-o3b-o4fo3b-o4do3b-cgo4co3go4e-o3go2a-o3fo4co3fo4e-o3f
8570 DATA o2b-o3a-o4do3b-o4a-o3b-e-b-o4e-418
9000 REM*3o*カ*メン*
9010 SCREEN3,2,2:COLOR2,1,2:CLS
9020 FORI=0T08:LINE(32*I,12)-(32*I,125),3:NEXTI
9030 LINE(0,125)-(255,185),4,BF
9040 FORI=1T04
9050 LOCATE1,10+I:COLORCT(I):PRINTCHR$(&H80+I-1);"1234567890JQK":NEXTI
9060 A$="1234":FORI=1T04
9070 COLOR1:LOCATE0,10+I:PRINTMID$(A$,I,1):NEXTI:COLOR2
9080 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
9090 LINE(0,24)-(32,24+12*(5-LE)),4,BF
9100 LINE(224,23)-(255,125),2,B
9110 RETURN
9200 REM*ハンスウ ヨカ*
9210 KEY1,"ヒ":KEY2,"マ"
9220 ED=0:NN=0:SN=0
9230 RESTORE9240:FORI=1T04:READCT(I):NEXTI
9240 DATA 2,3,2,3
9250 RESTORE9260:FORI=1T013:READNT$(I):NEXTI
9260 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,J,Q,K
9270 VP=INT(RND(1)*4)+1:V1=VP
9280 NP=INT(RND(1)*13)+1:N1=NP
9290 FORI=1T04:FORJ=1T013:D(I,J)=0:NEXTJ,I
9300 RETURN
9500 REM*セツメイ*
9510 SCREEN3,2,2:COLOR3,1,1:CLS
9520 FORI=30T096:PLAY"n=i;64":NEXTI
9530 LOCATE1,3:PRINT"ELEUSIS (イルーシス)"
9540 LOCATE7,5:PRINT"Λ"
9550 LOCATE0,7:PRINT"スイリヨクヲ キソク ケーラム"
9560 LOCATE7,9:PRINT"テ" ス
9570 LOCATE7,12:PRINT"ク"
9580 FORI=96T010STEP-1:PLAY"n=i;64":NEXTI:CLS
9590 SCREEN4,2,2:COLOR1,0,2:CLS
9600 A$(1)="PC-6001 カ トランゾラ ナラハル"
9610 A$(2)="ナンカノ ルールヲ ヅクリマス"
9620 A$(3)="◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
9630 A$(4)="アタタハ コノ ヒミツノ ルールヲ スイリシ"
9640 A$(5)="ミコト カートヲ ナラヘテシマツタクタイ"
9650 FORI=1T05:LOCATE1,2*I-2
9660 FORJ=1T032:A$=MID$(A$(I),J,1)
9670 IFA$=""THEN9690
9680 PRINTA$;:PLAY"o6f64"
9690 NEXTJ,I
9700 FORI=1T01500:NEXTI:CLS
9710 COLOR1,0,1:CLS
9720 LOCATE4,5:PRINT"* ヒントカ おライトキハ、 F1キー"
9730 LOCATE4,7:PRINT"* トウズテモ ヲカラナイトキハ、 F2キー"
9740 LOCATE10,10:PRINT"ラ オラテクタイ"
9750 FORI=1T03000:NEXTI:CLS:RETURN
9800 SCREEN3,2,2:COLOR3,2,2:CLS
9810 LOCATE0,2:PRINT"LEVELヲイランテクタイ":COLOR1
9820 LOCATE3,5:PRINT"1 ヲキユウ"
9830 LOCATE3,7:PRINT"2 チウキユウ"
9840 LOCATE3,9:PRINT"3 ショウキユウ"
9850 COLOR4:LOCATE5,12:PRINT"1-3 ?"
9860 A$=INKEY$:IFA$=""THEN 9860
9870 IFA$="1"ORA$="2"THENCL=VAL(A$):LE=CL:CLS:RETURN
9880 IFA$="3"THENCL=INT(RND(1)*2)+1:LE=3:CLS:RETURN
9890 GOTO9860

```



火星探検

PC-8001

宮崎 憲治

火星の爆発を防げ

西暦20XX年、人口増加が人類の最も深刻な問題となってから、はや半世紀。人類は月面に最初の宇宙コロニー（居住区）をおいたが、しかし数年内に確実に人口が許容量を超えることはあきらみである。コンピュータの計算によると、人類に残された時間は5年しかない。ただちに緊急閣僚会議が開かれ、その場でつぎなるコロニーを火星に建設することになり、その第一歩として、調査隊が派遣されることになった。調査船が到着したとき火星は火山活動が活発化し、爆発寸前であった。調査隊長であるきみはなんとしてもこの爆発を防がなければならない。爆発を防ぐ方法は、ただ1つ。迷路のような地下空洞に住む火星人をパイキング14号のマジックハンドで捕まえることしかないのだ。しかも、時間は限られており時間内にすべての火星人を捕まえられなかったときは、宇宙船も火星とともに爆発するしかないのだ。

遊び方

テンキー(8,2,4,6)を使って、上下左右にマジックハンドを操作し、火星人“*”を“O”で捕まえてください。ただし、マジックハンドが通過したところ

は、ケーブル“□”がじやまになって、火星人もマジックハンドも通ることはできません。ケーブルに妨げられ、どうしても火星人を捕まえられない状況になったら、各面で1回だけマジックハンドを船に回収できます。(スペースキー)。さらに、画面に表示される“*”は火星人のみが通過できる障害物で、マジックハンドでこれを通過することはできません。また、火星人がこれを通過すると“*”は別の場所に移動します。最後にマジックハンドを1度回収した後どうしても移動できなかったとき、「秒読みで追ってくる死よりは、いっそ一息に……。」という人のために、自爆キー(GRA PH)もあります。悲惨ですがね……。



マジックハンドを駆使して、火星人を捕まえて！

リスト1 火星探検

```

10  'カセタンゲンゲーム'
20  'by'
30  'ミヤサキ ケンシ'
40  '-----'
50  '  + +  '
60  '  + +  '
70  '  + +  '
80  '  + +  '
90  '  + +  '
100 REM 11111 ラッキョウ 11111
110 CLEAR
120 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25
130 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32
140 DIM P1$(300),XX(300),YY(300)
150 PRINT CHR$(12)
160 REM 22222 ハンク ラキメ 22222
170 H=0
180 C=2:CG=2:S=0
190 S1=0:C1=0:X=31:Y=5
200 P$=""
210 REM 33333 カメン ザクリ 33333
220 PRINT CHR$(12)
230 COLOR2:LOCATE0,5
240 FOR I=0TO37
250 PRINTCHR$(RND(1)*8+128);
260 NEXT I
270
280 LINE(0,6)-(37,24), "■",2,B
290 FOR X1=2 TO 32 STEP 5
300 FOR Y1=8 TO 22 STEP 4

```

リスト続く


```

1040 IF M1(M)=0 AND M2(M)=0 THEN GOSUB 1430
1050
1060 LOCATE MX(M),MY(M)
1070 PRINT " ";
1080 MX(M)=MX(M)+M1(M)
1090 MY(M)=MY(M)+M2(M)
1100
1110 P=PEEK(&HF302+MY(M)*120+MX(M)*2)
1120 IF P>ASC(" ") THEN MX(M)=MX(M)-M1(M):MY(M)=MY(M)-M2(M):GOSUB 1430
1130 LOCATE MX(M),MY(M)
1140 COLOR4:PRINT "*";
1150 NEXT M
1160
1170 IF T MOD 30<>0 THEN 1250
1180 X1=1+INT(RND(1)*8)*5
1190 Y1=7+INT(RND(1)*5)*4
1200 P=PEEK(&HF302+Y1*120+X1*2)
1210 IF P<>ASC(" ") THEN 1250
1220 IF X1=31 AND Y1=7 THEN 1180
1230 COLOR 6
1240 LOCATEX1,Y1:PRINT "*";
1250
1260 NEXT T
1270 REM 66666 *"-Δ *"-Λ"- 66666
1280 COLOR 7
1290 LOCATE4,1:PRINT "
1300 LOCATE4,2:PRINT "
1310 LOCATE4,3:PRINT "
1320 FOR I=0 TO 20
1330 BEEP1:OUT81,33
1340 FOR J=0 TO I
1350 NEXT J
1360 WIDTH40,25:BEEP0
1370 NEXT I
1380 LOCATE3,4:PRINT "
1390 IF INKEY$="y" THEN RUN
1400 IF INKEY$="n" THEN END
1410 GOTO 1390
1420 END
1430 REM 77777 *カジヲ 7 カシ 66666
1440 IF RND(1)>.5 THEN M1(M)=RND(1)*3-1:M2(M)=0 ELSE M2(M)=RND(1)*3-1:M1(M)=0
1450 RETURN
1460 REM 88888 *カク 88888
1470 FOR K=0 TO 20
1480 BEEP1:BEEP0
1490 NEXT K
1500
1510 C1=C1+1:S=S+10:COLOR7
1520 LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE ####";S
1530 COLOR5:LOCATE X,Y:PRINT"0"
1540 X=X+SX:Y=Y+SY:
1550
1560 FOR K=1 TO C
1570 IFX=MX(K)ANDY=MY(K)THENMX(K)=0
1580 NEXT K
1590 LOCATE X,Y:PRINTP$
1600 IF C1=C THEN 1620
1610 GOTO910
1620 REM 99999 *"-ツ 99999
1630 COLOR7:FOR K=T TO C STEP -5
1640 S=S+1:LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE ####";S
1642 LOCATE29,0:PRINTUSING"Time ###";K
1645 FOR U=0 TO 15:NEXTU:BEEP1:BEEP0:NEXTK
1650 C=C+1
1660 IF C=6 THEN C=2:CG=CG+1
1670 GOTO 190
1680 REM 00000 *ト= カシ 00000
1690 FOR K=T TO 150
1700 LOCATE XX(K),YY(K):PRINT" "
1710 BEEP1:BEEP0
1720 NEXT K
1730 S1=1:P$="":X=31:Y=5
1740 RETURN

```



検索プログラム

PC-8001

中村 賢

データを整理する

このプログラムは、「自分で辞書を作ろう」というプログラムです。コンピュータに何か見出し語（例えば英和辞典にしなければ、「dictionary」と説明文（例えば「ジショ」）を記憶させると、見出し語を入力するだけでそれにつられた説明文を検索し表示するというものです。だから、このプログラムは辞書としてだけでなく、例えば電話帳としても十分使用できます。もちろんデータを追加したりセーブすることも可能です。

使い方

プログラムがコンピュータに入ったら、モニターモードで*GE122でプログラムの実行が始まりコマンドモードになります。コマンドには次の4つがあります。

1、書きこみ：コマンドモードのときに[F2]をおすと、書きこみモードになります。書きこみモードでは見出し語と説明文を“-”で結んで登録します。“-”は、[GRAPH]+[Z]です。例えば鎌倉幕府の成立を登録するには、“カマクラバクフ-1192”と入力します。複数の登録を連続して行うときには、RETURNキーをおして入力すること、

[ESC]をおしてください。[ESC]をおさずに*!*(SHIFT)+[M]を入力するとコマンドモードにもどります。1日で入力が終わらない場合は、データをセーブしておけば次回そのデータをロードするだけで続けて入力することができます(これに関しては、あとで詳しく書きます)。

2、辞書：コマンドモードのときに、[F3]キーをおすと、辞書（呼び出し）モードになります。ここでは、見出し語を入力すると登録された項目の中からその見出し語をさがします。入力された見出し語が登録されていれば、その説明文を表示し、登録されていなければ、“NO DATA /”と表示します。

例えば、前述の鎌倉幕府の成立を調べるときは、“カマクラバクフ”と入力すれば、“1192”と表示されるわけです。ここでも、“*!”でコマンドモードにもどります。

3、見出し語表示：コマンドモードのときに[F5]キーをおすと、見出し語表示モードになります。このモードでは、登録した順に見出し語を表示します。第1の見出し語が表示されたところで、[ESC]をおすと、その見出し語につられた説明文と次に登録された見出し語が表示されます。このような手続きをくり返し、登録されたすべての項目の

dictionary_ジショ

POPCOM_ショウガクカン

NO DATA !

コマンド ョ トロワ、?

カマクラ

バクフ

1192

さあ、さみのデータをとんどん入れてくれ!

表示が終了するか、または“!”を入力することでコマンドモードにもどります。また、登録されたデータの表示がすべて終わると“NO DATA”と表示されます。

4、追加書き込み：テープからデータをロードする場合にプログラムとデータのロードが終了して、コマンドモードにしてから、またコマンドモードから一度、他のモードにはいった後、ふたたび追加して登録したい場合は一度コマンドモードにもどしてから、**[F6]**キー(**SHIFT**)+**[F5]**キーをおしてください。追加書き込みモードにはいります。誤って**[F1]**キーをおして、その

まま入力すると前に入れたデータがすべて消えてしまうので、入力する前にリセットボタンをおしてください。ここの登録の方法は書き込みと同じです。このモードでも、“!”でコマンドモードにもどります。

5、データのセーブ、ロードの方法：メモリーマップは&H8020~&HFFFFが項目のデータ、&HE000~&HE1FFがプログラム本体となっています。登録された項目データの最後に“21”が入っているの、&H8020から“21”というデータが入っているアドレスまでセーブしておけば、登録されたデータをテープにセーブすることができます。い

ちいち調べるのが面倒だという人は、&HFFFFまでをセーブしてもかまいません。データをロードするときは、プログラムをロードした後にデータをロードするだけでいいわけです。

あなたのアイディアで活用できます。



リスト1 検索プログラム

```

E000 F5 E5 D5 CD 8A 1B 21 96 EC E5 01 00 00 7E 03 23 :4E
E010 FE 00 20 F9 E1 D1 D5 C5 ED B0 C1 0B D1 E1 F1 C9 :38
E020 3E 0C DF 11 20 80 C9 CD 20 E0 1A 0B CD 20 E0 1A :7A
E030 FE 21 28 03 13 18 F8 CD 00 E0 18 FE 00 20 12 13 :77
E040 CD 75 0F FE 21 20 04 12 C3 7D E1 FE 1B 28 E8 18 :08
E050 EF 13 21 FF DF 42 4B ED 42 30 DF 21 65 E0 CD ED :EC
E060 52 3E 24 18 E2 4E 4F 20 52 41 4D 22 00 CD 20 E0 :3A
E070 11 CE ED CD 00 E0 21 CE ED 11 20 80 41 1A FE 21 :80
E080 28 2F FE 80 28 1A BE 20 17 10 10 13 1A FE 80 20 :F7
E090 0E 62 6B CD ED 52 CD CA 5F 18 37 23 13 18 DE 1B :73
E0A0 41 13 1A FE 21 28 0A FE 00 20 F6 13 21 CE ED 18 :DA
E0B0 CC 21 C8 E0 CD ED 52 CD CA 5F CD 75 0F FE 1B 28 :29
E0C0 D5 FE 21 CA 7D E1 18 F2 4E 4F 20 44 41 54 41 20 :1D
E0D0 21 00 CD CA 5F 18 99 00 00 00 00 00 CD 20 E0 1A :AF
E0E0 FE 80 28 0A FE 21 28 27 CD 57 02 13 18 F1 CD 75 :A2
E0F0 0F FE 21 20 03 C3 7D E1 FE 1B 20 F2 3E 80 CD 57 :7F
E100 02 13 1A FE 00 20 F7 CD CA 5F CD CA 5F 18 DC 21 :45
E110 C8 E0 CD ED 52 C3 7D E1 00 10 01 C9 1A 77 23 13 :76
E120 18 F7 21 7C EA 11 A7 E1 06 06 CD 19 E1 21 8C EA :99
E130 11 AC E1 06 06 CD 19 E1 21 9C EA 11 B2 E1 06 06 :C8
E140 CD 19 E1 21 AC EA 11 AC E1 06 06 CD 19 E1 21 BC :CC
E150 EA 11 B8 E1 06 06 CD 19 E1 21 CC EA 11 F1 E1 06 :27
E160 06 CD 19 E1 CD 5A 04 21 BE E1 CD ED 52 3E 02 32 :36
E170 63 EA 3E 07 32 64 EA 21 D0 E1 CD ED 52 CD CA 5F :E6
E180 CD CA 5F 21 E1 E1 CD ED 52 CD 75 0F FE B6 CA 27 :DB
E190 E0 FE BC CA 6D E0 FE D6 CA DC E0 FE C2 CA 2C E0 :A1
E1A0 FE 45 CA 66 5C 18 E2 B6 B7 BA D0 20 20 20 20 :60
E1B0 20 00 BC DE BC AE 20 00 D6 D0 C0 DE BC 00 20 27 :8B
E1C0 20 B7 B5 B8 20 27 20 50 52 4F 47 52 41 4D 20 00 :E3
E1D0 20 20 20 62 79 20 53 2E 4E 41 4B 41 4D 55 52 41 :2C
E1E0 00 BA CF D0 C4 DE 20 A6 20 C4 DE B3 BF DE 20 3F :3F
E1F0 00 C2 B2 20 B6 B7 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :01

```

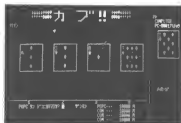


持ち金は1万円だ

大阪カブの会が再び開かれるという情報を得、自他共に「好奇心のかたまり」と認めるあなたは、参加を決意したが、会場に入ってみてびっくり。まわりにいるのは、コワイお兄さん達ばかりであった。手持ちの金は1万円也。ヘタをすると、帰りの電車賃さえなくなってしまう。不安におそわれたあなた。しかし、勝負は始まった。

スタートのしかた

RUNさせると、説明が必要か否かを聞いてきますから、「Y」か「N」を入力して下さい。説明が終わると、プレイヤーの名前を聞いてきますので、入力して下さい(プレイヤーは4名まで可能です)。4人未満でプレーを行うには、全員の名前を入力した後は、「COM」(大文字)を4人目まで入力します。以上

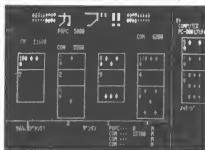


▲さて、どこにいくらかけようか?!

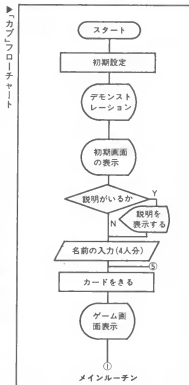
の手続きが終了すると、ゲーム開始です。金をかける場所と金額を聞いてきますので場所は1-4で、金額は持ち金の範囲で100円以上をかけて下さい。1人でも持ち金が100円以下になると、ゲームオーバーとなります。

遊び方

かぶというゲームは、地域によってルールが若干変わりますが、このゲームのルールは、関西方面でよく用いられているようです。一言で言ってしまうと、親1人と、推数(半数でも可)が、カードの和の下1けたの大きさを競うゲームです。つまり、カードの数の和の下1けたが、9に近い程強い手となるわけです。もちろんカードの枚数には制限があり、2枚か3枚で自分の手を作らねばなりません。3枚目が必要か否かを聞いてくるので、必要ならば「Y」不要なら「N」を、それぞれ入力して下さい。以上が基本的ルールですがさらにこのゲームには「アラシ」、「シッピン」、「クッピン」という役があり、「アラシ」は同一カードが3枚そろった場合、子(プレイヤー)のみに適用されます。また「シッピン」(4と1)と、「クッピン」(9と1)は、親のみに適用される役です。これらの役は、カブより強く、「アラシ」が最も強いという設定になっています。なお、このゲーム



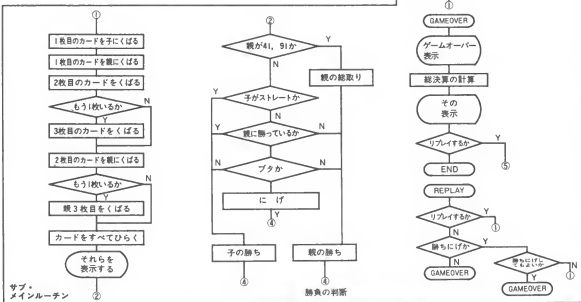
▲勝負の結果は?



は1セッションが9回ですが、持ち金をそのままにしてリプレイも可能です。リプレイをしたくなくても、強制的にリプレイさせられることもあります。そこはやはりこわいお兄さん達に開ま

れているわけですから、当然という所でしょう。

しかし、全般的にいつかなり品が悪いゲームで、温室育ちの僕は思わずびびってしまいました(ウッソー)。



リスト1 カブ

```

10 R=RND(1)
20 REM *** ショウキカ*メン ***
30 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);:GOTO540
40 RESTORE:REM *** テ*モン ストレージョン ***
50 COLOR4:READX,Y:IFX<0THENPSET(X,Y):GOTO50
60 DATA50,60,51,60,52,61,53,62,54,63,55,62,56,61,57,60,57,54,57,56,58,55,58,60,5
8,61,58,62,58,63,58,64,58,69
70 DATA59,54,59,55,59,56,59,57,59,58,59,59,59,60,59,61,59,62,59,63,59,64,59,65,5
9,66,59,67,59,68,59,69
80 DATA60,53,60,54,60,55,60,56,60,58,60,60,60,61,60,62,60,63,60,64,60,65,60,66,6
0,67,60,68,60,69
90 DATA61,52,61,53,61,54,61,55,61,56,61,57,61,58,61,61,61,62,61,63,61,64
100 DATA62,52,62,53,62,54,62,55,62,56,62,58,62,60,62,61,62,63,62,64
110 DATA63,53,63,54,63,55,63,56,63,57,63,58,63,59,63,60,63,61,63,62,63,63,64,
63,65,63,66,63,67,63,68,63,69
120 DATA 64,54,64,55,64,56,64,57,64,58,64,59,64,60,64,61,64,62,64,63,64,64,64,65
,64,66,64,67,64,68,64,69
130 DATA65,60,66,61,66,62,66,63,66,64,66,65,67,65,0,0
140 LOCATE14,11:COLOR3:PRINT"/";
150 LOCATE14,12:PRINT"!カ7*ゾウ*! !";
160 LOCATE14,13:PRINT"!Let's go ! !";
170 LOCATE14,14:PRINT"/";
180 GDSUB3590
190 FORI=1TO300:NEXT
200 LINE(14,11)-(27,14),*,BF
210 COLOR4:FORI=1TO11:READX,Y:PRESET(X,Y):NEXT
220 DATA50,60,51,60,52,61,53,62,54,63,55,62,66,63,66,64,66,65,67,65
230 FORI=1TO11:READX,Y:PSET(X,Y):NEXT
240 DATA56,62,56,63,56,64,56,65,55,66,67,62,68,63,69,62,70,61,71,60,72,60
260 PRESET(61,57):PSET(60,57):PRESET(63,57):PSET(62,57)
270 PRESET(57,54):PRESET(58,55):PRESET(57,56)
280 PSET(65,54):PSET(66,55):PSET(65,56)
290 LOCATE35,11:COLOR3:PRINT"/";
300 LOCATE35,12:PRINT"!PC-8001 ラ !";
  
```

リスト続く

```

310 LOCATE35,13:PRINT'I 3 0 3 7 'I';
320 LOCATE35,14:PRINT'\';
330 GDSUB3590
340 FDIR=1T0200:NEXT:LINE(34,11)-(47,14),' ',BF
400 FDIR=1T01000:NEXT:PRINTCHR$(12)
410 RETURN
420 REM *** MAIN ***
430 GDSUB920
440 GDSUB840
450 GDSUB3190
460 GDSUB600
480 GDSUB970
490 GDSUB970
500 GDSUB1240
510 FORGA=1T09:GDSUB1370:NEXT:GDSUB83060:IFOL=2THEN480
530 END
540 REM *** ヅヲ セツアイ ***
550 CLEAR300,&HCFFF
560 DEFUSR0=&HEE50:DEFUSR1=&HD8E0
570 DIMTR(40),TR$(40),NA$(4),AD(10,20),MD(4),KI$(4),SU$(10),DD(4),MY(4),KA(4)
580 FORI=1T04:MD(I)=10000:NEXT:Y=0
590 DIMDP(4),DA(4),ME$(4),PE(9,4),D8(4),JU(4):GOTO420
600 REM *** ナミ トロク ***
610 COLDR7,0,1:PRINTCHR$(12)
620 COLDR4:FDIR=1T04:LOCATE10,2+I:PRINTI;'A'ンメ/ヒト/ ナミ A';:INPUTNA$(I)
630 NA$(I)=LEFT$(NA$(I)+' ',4):8EEP0:NEXT
670 GDSUB3590:GDSUB8370
680 FDIR=1T01000:NEXT:GDSUB83650
700 RETURN
790 REM *** カートヲキル ***
800 PRINTCHR$(12):LOCATE15,10:COLDR5:PRINT'イマ.カートヲキツクルカヲ チョット マツアケルネ。';
810 RESTORE820:FDIR=1T04:READKI$(I):NEXT
820 DATA'♠','♦','♣','♥'
830 FORI=1T010:READSU$(I):NEXT
840 DATA'A','2','3','4','5','6','7','8','9','10'
850 REM
860 FDIR=&HFF70D&HFF70+40:POKEI,0:NEXT:FORW=1T010:FORUW=1T04
870 R=INT(RND(1)*40)+1:R=VAL(' &H'+HEX$(R))
880 IFPEEK(&HFF70+R)=1THEN870
890 TR(R)=U:TR$(R)=KI$(UW):POKE&HFF70+R,1
900 NEXTUW,U
910 GDSUB3600:RETURN
920 REM *** マシ ヱ ***
930 DATA5,23,56,42,48,3E,20,D3,40,0D,20,FD,48,AF,D3,40,0D
940 DATA20,FD,1D,10,EE,C9
950 RESTORE930:FDIR=&HEE50D&HEE66:READZ$:POKEI,VAL(' &h'+Z$):NEXT
960 RETURN
970 REM *** カ7"カ"ン ***
980 RESTORE1000:COLDR7,0,0:PRINTCHR$(12)
990 READCD,X,Y:IFCO>0THENCOLORCD:PSET(X,Y,6):GOTO990
1000 DATA1,40,2,1,41,2,5,41,9,2,42,2,2,43,2,3,42,8,5,43,7,3,44,0,3,44,1,3,44,2
1010 DATA3,44,3,3,44,4,3,44,5,3,44,6,3,45,2,4,46,2,4,47,2,5,47,8,5,47,9
1020 DATA7,48,2,7,48,3,5,48,4,4,48,5,4,48,6,4,48,7,2,48,8,2,48,9
1030 DATA7,60,0,7,61,0,6,62,0,6,63,0,5,64,0,5,65,0,4,66,0,4,67,0,3,68,0,3,69,0
1040 DATA3,69,1,3,69,2,3,69,3,2,69,4,2,69,5,2,68,5
1050 DATA1,67,6,1,66,7,1,65,8,1,64,9,5,63,9,5,62,9
1060 DATA5,72,0,5,72,1,5,72,2,4,75,0,4,75,1,4,75,2
1070 DATA4,81,0,4,82,0,4,81,1,4,82,1,4,81,2,4,82,2,4,81,3,4,82,3,4,81,4,4,82,4
1080 DATA4,81,5,4,82,5,4,81,8,4,82,8,4,81,9,4,82,9
1090 DATA5,85,0,5,86,0,5,85,1,5,86,1,5,85,2,5,86,2,5,85,3,5,86,3,5,85,4,5,86,4
1100 DATA5,85,5,5,86,5,5,85,8,5,86,8,5,85,9,5,86,9,0,0,0,0
1110 LINE(10,0)-(14,0),CHR$(31),5
1120 LINE(50,0)-(54,0),CHR$(31),5
1130 LINE(10,1)-(14,1),CHR$(30),4
1140 LINE(50,1)-(54,1),CHR$(30),4
1150 COLDR4:LOCATE15,0:PRINT'◆◆◆';:LOCATE46,0:PRINT'◆◆◆◆';
1160 COLDR3:LOCATE15,1:PRINT'◆◆◆◆';:LOCATE46,1:PRINT'◆◆◆◆';
1170 LINE(0,20)-(62,20),'-',6:LINE(63,0)-(63,24),'I',6
1180 LOCATE63,20:COLDR6:PRINT'J';
1190 LOCATE0,3:COLOR4:PRINT'カキン'::LOCATE30,21:COLDR3:PRINT'サンキン'::LOCATE67,17:
COLOR3:PRINT'メッセーラ';
1200 COLDR7:LOCATE9,20:PRINT'1'::LOCATE24,20:PRINT'2'::LOCATE39,20:PRINT'3'::LOC
ATE54,20:PRINT'4';

```



```

1910 LOCATE65,19:COLOR4:PRINTJ;"ニカゲヒト。モク";
1920 LOCATE65,20:COLOR4:PRINT"174.イカ";
1930 LOCATE65,21:COLOR5:PRINT"LyJor[n]";
1940 IN$=INKEY$:IFIN$="y"ORIN$="Y"THENSW=1ELSEIFIN$="n"ORIN$="N"THENSW=2ELSE1940
1950 X=X-1:Q=Q-1:NO=2:GOSUB2731:X=X+1:Q=Q+1:LINE(X,Q)-(X+8,Q+4),"#",3,8F:LINE(64
1960 19)- (78,21),"",7,8F
1960 IFSW=2THENOP(J)=0:GOTO2045
1970 GOSUB2680:Y=Y+1
1980 X=X-1:Q=Q+2:NO=2:GOSUB2731:X=X+1:Q=Q+1
1990 IFTR$(Y)="♥"ORTR$(Y)="♦"THENCO=2ELSECO=7
2000 COLORCO:LINE(X,Q)-(X+8,Q+4),"",CO,8F:LOCATEX,Q:PRINTSU$(TR(Y));:LOCATEX,Q+
2010 1:PRINTTR$(Y);:I=1
2010 IFAD(TR(Y),I)=0THEN2040
2020 LOCATEAD(TR(Y),I)+X+1,AD(TR(Y),I+1)+Q-1:PRINTTR$(Y):I=I+1
2030 IFI<20THENI=I+1:GOTO2010
2040 JU(J)=JU(J)+TR(Y):OP(J)=TR(Y)
2045 FORNH=1TO100:NEXTNH:NEXTJ:RETURN
2110 DATA5,10,6,11,20,10,21,11,35,10,36,11,50,10,51,11
2120 REM *** オ 2 マイ イコ ***
2130 GOSUB2680
2140 Y=Y+1
2150 X=67:Q=7:NO=2:GOSUB2731
2160 IFTR$(Y)="♥"ORTR$(Y)="♦"THENCO=2ELSECO=7
2170 COLORCO:LOCATE68,8:PRINTSU$(TR(Y));:LOCATE68,9:PRINTTR$(Y);:I=1
2180 IFAD(TR(Y),I)=0THEN2210
2190 LOCATEAD(TR(Y),I)+69,AD(TR(Y),I+1)+7:PRINTTR$(Y):I=I+1
2200 IFI<20THENI=I+1:GOTO2180
2210 OY=OY+TR(Y):PH=TR(Y):GOSUB3600
2220 REM***オ 3 マイ ハン ***
2230 GOSUB2430:IFSH08U$="オ/カチ"THEN2310
2250 GOSUB2520:IFNB$="カ"THEN2310
2260 RESTORE2300:FORI=1TO4:READAZ
2270 AA$=STR$(OY):AB$=RIGHT$(AA$,1):AC=VAL(AB$)
2280 IFAC=AZTHEN2310
2290 NEXTI:GOTO2330
2300 DATA9,8,7,6
2310 GOTO2420
2320 REM *** オ 3 マイ ***
2330 GOSUB2680
2340 Y=Y+1
2350 X=67:Q=10:NO=2:GOSUB2731
2360 IFTR$(Y)="♥"ORTR$(Y)="♦"THENCO=2ELSECO=7
2370 COLORCO:LOCATE68,11:PRINTSU$(TR(Y));:LOCATE68,12:PRINTTR$(Y);:I=1
2380 IFAD(TR(Y),I)=0THEN2410
2390 LOCATEAD(TR(Y),I)+69,AD(TR(Y),I+1)+10:PRINTTR$(Y):I=I+1
2400 IFI<20THENI=I+1:GOTO2380
2410 OY=OY+TR(Y):GOSUB3600:GOSUB2430:GOSUB2520:GOSUB2480
2420 RETURN
2430 REM *** クッヒン & ヲッヒン ***
2440 IF(PQ=4ANOPH=1)OR(PQ=1ANOPH=4)THENKC=5:N8$="ッヒン!"
2450 IF(PQ=9ANOPH=1)OR(PQ=1ANOPH=9)THENKC=5:N8$="クッヒン!"ELSEIFN8$<>"ッヒン!"THEN2
470
2460 SH08U$="オ/カチ"
2470 RETURN
2480 REM *** オ フ タ ***
2490 IF0YMO010=0THENNB$="フ タ":KC=6ELSE2510
2500 SH08U$="ク"
2510 RETURN
2520 REM *** オ カ フ ***
2530 AA$=STR$(OY):AB$=RIGHT$(AA$,1):AC=VAL(AB$)
2540 IFAC=9THENKC=4:NB$="カ フ"ELSE2560
2550 SH08U$="フ"
2560 RETURN
2570 REM *** カゲン ストレート ***
2580 FORV=1TO4:IF(OA(V)=OP(V))AND(OP(V)=OB(V))THENKC=1:ME$(V)="ストレート"
2590 NEXTV:RETURN
2600 REM *** カゲン カ フ ***
2610 FORV=1TO4:AA$=STR$(JU(V)):AB$=RIGHT$(AA$,1):AC=VAL(AB$)
2620 IFAC=9THENKC=2:ME$(V)="カ フ"
2630 NEXTV:RETURN
2640 REM *** カゲン フ タ ***
2650 FORV=1TO4

```

```

2660 IF JU(V)MOD10=0 THEN KC=3:ME$(V)="フ"
2670 NEXT V:RETURN
2680 REM *** ハンダン CARD ***
2690 IF Y<=35 THEN 2730 ELSE Y=0
2700 LOCATE 65,19:COLOR 4:PRINT "イマカード"
2710 LOCATE 65,20:COLOR 6:PRINT "マッタンカ"
2720 GOSUB 850:LINE(65,19)-(78,20)," ",BF
2730 RETURN
2731 REM *** ハンダン CARD ***
2732 ONN0G0T02733,2734,2735
2733 LOCATE X,Q:COLOR 7:PRINT " ";FOR A=1 TO 5:LOCATE X,Q+A:PRINT "I";LOCATE
X+10,Q+A:PRINT "I";NEXT A:LOCATE X,Q+6:PRINT " ";RETURN
2734 LOCATE X,Q:COLOR 7:PRINT " ";FOR A=1 TO 5:LOCATE X,Q+A:PRINT "I
I";NEXT A:LOCATE X,Q+6:PRINT " ";RETURN
2735 LOCATE X,Q:COLOR 7:PRINT " ";FOR A=1 TO 2:LOCATE X,Q+A:PRINT "I
I";NEXT A:LOCATE X,Q+3:PRINT " ";RETURN
2740 REM *** ハンダン ***
2750 IF SHOBUS="オヤノカ" THEN LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT NB$;"チ"
2760 IF SHOBUS="ニガ" THEN LOCATE 5,21:COLOR 4:PRINT NB$;"チ"
2770 GOSUB 2961:GOTO 2850
2780 GOSUB 2570:GOSUB 2600:GOSUB 2640
2790 IF SHOBUS="?" THEN LOCATE 5,21:COLOR 5:PRINT "ワイハ.カマヤン!"
2800 FOR I=1 TO 4:IF ME$(I)="カ" THEN GOSUB 2930
2810 IF ME$(I)="ストリート" THEN GOSUB 2950
2820 IF ME$(I)="フ" THEN GOSUB 2930
2830 IF ME$(I)=" " THEN 2810
2840 GOTO 2840
2850 FOR I=1 TO 4:IF ME$(I)="カ" THEN GOSUB 2950
2860 IF ME$(I)="ストリート" THEN GOSUB 2950
2870 IF ME$(I)="フ" THEN GOSUB 2930
2880 IF ME$(I)=" " THEN 2810
2890 GOTO 2840
2900 AA$=STR$(OY):AB$=RIGHT$(AA$,1):AC=VAL(AB$)
2910 AD$=STR$(JU(1)):AE$=RIGHT$(AD$,1):AF=VAL(AE$)
2920 IF AF<ACTHENGOSUB 2950 ELSE IF AF<ACTHENGOSUB 2970 ELSE IF AF<ACTHENGOSUB 2930
2930 NEXT I
2940 GOSUB 2990:RETURN
2950 REM *** PUT A CARD ***
2960 RESTORE 2900
2970 FOR I=1 TO 4:READ X,Q:IF KA(II)=0 THEN 2890 ELSE IF OP(II)=0 THEN NO=2:GOSUB 2731 ELSE NO
=3:GOSUB 2731
2980 X=X:Q=Q:GOSUB 2731:LOCATE X+1,Q+1:COLOR 5:PRINT SU$(OB(II)):GOSUB 3620:NEXT
I
2990 DATA 5,10,20,10,35,10,50,10
3000 RETURN
3010 REM *** ハンキン ***
3020 REM *** トクタン ***
3030 FOR J=1 TO 4:IF PE(I,J)=1 THEN MO(J)=MO(J)+MY(J)
3040 NEXT J:RETURN
3050 REM *** オトソツリ ***
3060 FOR J=1 TO 4:MO(J)=MO(J)
3070 NEXT J:RETURN
3080 REM *** オトマ ***
3090 FOR J=1 TO 4:IF PE(I,J)=1 THEN MO(J)=MO(J)+MY(J)*2
3100 NEXT J:RETURN
3110 REM *** オトニガ ***
3120 FOR J=1 TO 4:MO(J)=MO(J)+MY(J)
3130 NEXT J:RETURN
3140 REM *** オトカ ***
3150 FOR J=1 TO 4:IF PE(I,J)=1 THEN MO(J)=MO(J)
3160 NEXT J:RETURN
3170 REM *** print ムヨリ ***
3180 LINE(47,21)-(55,24)," ",BF:FOR I=1 TO 4:LOCATE 48,20+I:COLOR 6:PRINT MO(I);
3190 GOSUB 3590
3200 NEXT I
3210 LINE(40,21)-(29,24)," ",BF:LINE(64,20)-(78,23)," ",BF
3220 FOR I=1 TO 4:LINE(5,I+2)-(62,I+2)," ",7:NEXT
3230 RETURN
3240 REM *** REPLAY ***
3250 BS="ヤ"
3260 LOCATE 10,4:COLOR 4:FOR I=1 TO 20:PRINT MID$(BS,I,1):GOSUB 3590:NEXT
3270 IN$=INKEY$:IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN LOCATE 35,4:PRINT "Yes":GOTO 3100 ELSE IF IN$="N
" OR IN$="n" THEN LOCATE 35,4:PRINT "No":GOTO 3080 ELSE 3090

```

リスト続く


```

3802 LOCATE10,3:COLOR2:PRINT'
3803 LOCATE10,4:PRINT'
3804 LOCATE10,5:PRINT'
3805 LOCATE10,6:PRINT'
3806 LOCATE10,7:PRINT'
3807 LOCATE10,8:COLOR7:PRINT'
3808 LOCATE30,9:COLOR5:PRINT'
3809 LOCATE30,10:PRINT'
3810 LOCATE30,11:PRINT'
3820 LOCATE30,12:PRINT'
3821 LOCATE30,13:PRINT'
3822 LOCATE10,15:COLOR7:PRINTOF'ハ'ンメノ オキ+クサンカ'.'MO(OF)'ヲカ モットラン ヤンケ!'
3823 LOCATE10,16:COLOR6:PRINT'コレ'.'カ'ハ オクリヲ'.'カ'エルマニ'.'カ'ネノヲマ'ハ.ツケルヨ-ニ.'
3824 LOCATE10,17:COLOR4:PRINT'サ'ハ. Good Bye !
3825 COLOR3:FORI=1TO4:LOCATE15,18+I
3826 IFMO(I)>10000THENPRINTUSING'& & サン ##### 円'サ' ##### 円'ア'タ'ノ'カ'チ'サ'ス.';NA$(I
),MO(I),MO(I)-10000
3827 IFMO(I)<10000THENPRINTUSING'& & サン ##### 円'サ' ##### 円'ア'タ'ノ'マ'ケ'サ'ス.';NA$(I
),MO(I),10000-MO(I)
3828 IFMO(I)=10000THENPRINTUSING'& & サン ##### 円'サ' ト'ク'シ'ン'サ'ス.'
3829 NEXT
3830 LOCATE28,24:COLOR7:PRINT'Replay ? (Y=Yes / N=No.)':A$=INPUT$(1)
3831 IF A$='N'OR A$='n' THENPRINTCHR$(12):CONSOLE0,25,0,1:COLOR7:END
3832 CLEAR300,&HCFFF
3833 DEFUSR0=&HEE50:DEFUSR1=&HOBE0:DEFUSR2=&HOCAB
3834 DIMTR(40),TR$(40),NA$(4),AO(10,20),MO(4),KI$(4),SU$(10),OO(4),MY(4),KA(4)
3835 FORI=1TO4:MO(I)=10000:NEXT:Y=0
3836 DIMOP(4),OA(4),ME$(4),PE(9,4),OB(4),JU(4)
3837 GOT0460
3850 REM *** Computer *** カ'ル
3851 DO(I)=INT(RND(1)*4)+1
3852 IFMO(I)<1000THENMY(I)=0:RETURN
3853 KZ=INT(RND(1)*(MO(I)/100))+1:MY(I)=KZ*100
3854 IFRNO(1)>.6ANDMO(I)>10000THENKZ=INT(RND(1)*(MO(I)/10000))+1:MY(I)=KZ*1000
3855 RETURN
3860 REM *** Computer Judge ***
3861 FG=0:FORYU=1TO4:IFOO(YU)<>JTHENNEXT
3862 IFNA$(YU)="COM" THEN3865ELSEFG=1:RETURN
3863 NEXT
3865 IFRNO(1)<.5THENSW=1ELSESW=2
3866 FG=0:RETURN
3870 REM *** Name ***
3871 IFNA$(1)="COM" THENIFNA$(4)<>"COM" THENSUAPNA$(1),NA$(4)ELSEIFNA$(3)<>"COM"
THENSUAPNA$(1),NA$(3)ELSEIFNA$(2)="COM" THENRETURNSUAPNA$(1),NA$(2)
3872 IFNA$(2)="COM" THENIFNA$(4)<>"COM" THENSUAPNA$(2),NA$(4)ELSEIFNA$(3)<>"COM"
THENSUAPNA$(2),NA$(3)ELSEReturn
3873 IFNA$(3)="COM" THENIFNA$(4)<>"COM" THENSUAPNA$(3),NA$(4)ELSEReturn
3874 RETURN
3880 REM
3890 REM READY
3900 REM ***** finish *****
3910 REM ***
3920 REM *** P C - 8 0 0 1 3 2 k ***
3923 REM ***
3925 REM *** P C - 8 0 0 1 (N - B A S I C) ***
3930 REM ***
3940 REM *** Programed by T.HORIKAWA ***
3950 REM ***
3960 REM *** S 57年 9月 10日 start ***
3970 REM *** S 57年 9月 15日 finish ***
3972 REM ***
3980 REM *** カ' ***
3990 REM ***
4000 REM ***** オ'ワ'リ'ヤ'ン'ケ' *****

```

次ページにマシン語リストがあります。

遊び方

RUNさせると、自分の司令部のマスに**が表示されます。RETURNキー以外のキーをおすことによって、**は自陣内を移動します。駒を置きたい所に**が来たら、RETURNキーをおしてください。**はその位置に固定

され画面の下に配置されていないコマが表示されますから、これに関してもRETURN以外のキーとRETURNキーで指定すると、盤上の**にその駒が置かれます。以上の手続きで自陣のすべてのマスをうめてください。どちらが先手になるかを入力した後、いよいよ戦闘開始となります。コンピュータが、「ドノコマ？」と聞いてきたら、

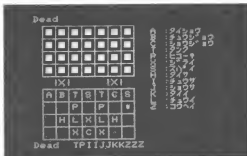
横、縦の順で、*で区切って座標で入力して下さい(自分の司令部は、4,8です)。次に「ドコへ？」と聞いてくるので、同様に座標で入力して下さい。後は、コンピュータが、勝ち負け等を処理してくれます。この手続きを何度もくり返して、敵司令部を自分の駒が占領するか、自分の司令部が占領されるとゲームオーバーで勝敗決定です。

A : 大将(1個)	地雷とスパイに敗れる	他には勝つ
B : 中将(1個)	地雷と大将に敗れる	他には勝つ
C : 少将(2個)	地雷・大将・中将に敗れる	他には勝つ
T : タンク(3個)	地雷・将官・ヒコーキに敗れる	大佐以下には勝つ
P : ヒコーキ(3個)	大将・中将・少将に敗れる	他には勝つ
X : 地雷(3個)	ヒコーキ・工兵に敗れる	他には勝つ
S : スパイ(2個)	右以外には敗れる	大将に勝つ・工兵と引き分け
H : 大佐(2個)	同 上	中佐以下に勝つ
I : 中佐(2個)	同 上	少佐以下に勝つ
J : 少佐(2個)	同 上	大尉以下に勝つ
K : 大尉(2個)	同 上	中尉以下に勝つ
L : 中尉(2個)	同 上	工兵・スパイに勝つ
Z : 工兵(3個)	同 上	地雷に勝つ・スパイと引き分け

表1 駒の種類と強さはこのように決まっている。



戦闘開始だ！勝ち負けの判定はコンピュータがやってくれるぞ。



先に司令部を占領した方が勝ちになる。

リスト1 軍事将棋

```

10 /
20 /
30 / GUNJI SHOUGI
40 /
50 / by YASUSHI YOKOI
60 /
70 /
100 DATA 2,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,1,1
110 DATA 3,2,1,1,1,3,1,1,1,1,1,1,1
120 DATA 3,3,2,1,1,3,1,1,1,1,1,1,1
130 DATA 3,3,3,2,3,3,1,1,1,1,1,1,1
140 DATA 3,3,3,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1
150 DATA 1,1,1,1,3,2,1,1,1,1,1,1,3
170 DATA 1,3,3,3,3,3,2,3,3,3,3,3,2
180 DATA 3,3,3,3,3,3,1,2,1,1,1,1,1

```

リスト続く

```

190 DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,2,1,1,1,1
200 DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,3,2,1,1,1
210 DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,3,3,2,1,1
220 DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,3,3,3,2,1
230 DATA 3,3,3,3,3,1,2,3,3,3,3,3,2
310 DATA L,K,J,A,J,K,L,P,C,X,X,X,S,Z, T,C,H,S,H,B,I,Z,I,P,Z,T,P,T
320 DATA L,K,J,X,J,K,L,P,C,X,X,C,S,Z, T,A,H,S,H,B,I,Z,I,P,Z,T,T,P
330 DATA P,L,J,C,H,P,P,S,B,K,X,S,C,Z, H,X,X,J,L,T,T,K,I,A,Z,Z,T,I
340 DATA P,P,X,A,X,H,P,S,C,L,X,S,B,L, T,K,J,T,K,J,C,I,H,Z,Z,Z,I,T
350 DATA P,P,T,A,T,X,L,B,X,S,T,S,C,H, I,L,C,Z,J,X,I,K,J,Z,P,Z,K,H
360 DATA P,X,B,C,A,X,P,Z,K,P,C,S,J,K, L,I,S,X,L,J,I,H,T,Z,Z,H,T,T
370 DATA L,Z,J,B,J,K,L,P,C,X,X,X,S,Z, T,C,H,S,H,A,I,I,H,I,P,Z,T,P,T
380 DATA P,L,J,X,H,P,P,S,B,K,X,S,C,H, Z,X,C,J,L,T,T,K,I,A,Z,Z,T,I
390 DATA P,X,P,B,X,H,P,S,C,X,L,S,A,J, T,K,Z,T,K,J,C,I,H,Z,Z,L,I,T
400 DATA P,A,T,P,T,S,L,Z,X,S,T,X,C,H, I,L,Z,Z,J,X,I,K,J,C,P,B,K,H
500 CLEAR 1000:PRINT CHR$(12)
510 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:C=0
513 LOCATE 9,12:PRINT "Play Gunji shougi":LOCATE 18,24:PRINT "Hit any key!!"
515 A=RND(1):A$=INKEY$:IF A$="" THEN 515
517 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
520 GOSUB 1000'hensuu kakuho
527 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
530 GOSUB 2000'init
537 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
540 GOSUB 3000'com sakusen
547 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
550 GOSUB 4000'you sakusen
560 C=C+1: ON (TURN+3)/2 GOSUB 20000,30000'you 'com
570 ON (FLAG+1) GOSUB 13000,5000,12000'y move'crush'c move
580 GOSUB 50000'GAME OVER
590 IF C MOD 6=0 THEN GOSUB 8000'scan
600 TURN=-TURN:GOTO 560
1000
1010 Y$="":C$="":KOMA$="ABCTPXSHIJKLZ":A$="":S1KUSEN$="":S2KUSEN$="":OX$="":OY$=
1020
1020 DEFINT A-Z
1030 X=0:Y=0:OX=0:OY=0:GX=0:GY=0:QX=0:QY=0:P=0:P1=0:Q=0:A=0:K=0:KK=0:N=0:NO=0:I=
0:J=0:II=0:JJ=0:I3=0:J3=0:FLAG=0:FRAG=0
1040 HIKO=0:HCKO=0:JIRAI=0:TAI=0:CHU=0:SPY=0:TEKI=0:KM=0:KI=0:KJ=0:KX=0:KY=0:VM=
0:VI=0:VJ=0:VX=0:VY=0:DIS=0:LAS=0:AO=0:OAME=0:TYBU=0:IRU=0
1050 DIM F(28),HANTEI(13,13),TEKI(7,8),COM$(7,8),YOU$(7,8),TEKIGOMA$(28)
1060 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 13:READA:HANTEI(J,I)=A:NEXT:J:NEXT
1070 RETURN
2000
2005 S1KUSEN$="ABCCTTTPPPXXSSHIIJJKKLLZZZ":S2KUSEN$=S1KUSEN$:C$="":Y$="":HIKO=
3:HCKO=3:JIRAI=3:TAI=0:CHU=0:SPY=2:KK=50
2010 GOSUB 40000
2020 FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 8:COM$(I,J)="V":YOU$(I,J)="V":TEKI(I,J)=0:NEXT:J:NEXT
2040 FOR I=1 TO 28:TEKI%( ((I-1)MOD 7)+1, ((I-1)/7)+5)=I:TEKIGOMA$(I)=S1KUSEN$:F(I)=0:
NEXT
2060 RETURN
3000
3005 NO=INT(RND(1)*10+1)
3010 ON NO GOTO 3020,3030,3040,3050,3060,3070,3071,3072,3073,3074
3020 RESTORE 310:GOTO 3080
3030 RESTORE 320:GOTO 3080
3040 RESTORE 330:GOTO 3080
3050 RESTORE 340:GOTO 3080
3060 RESTORE 350:GOTO 3080
3070 RESTORE 360:GOTO 3080
3071 RESTORE 370:GOTO 3080
3072 RESTORE 380:GOTO 3080
3073 RESTORE 390:GOTO 3080
3074 RESTORE 400:GOTO 3080
3080 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 7:READ A$:COM$(I,J)=A$:NEXT:J:NEXT
3085 FOR I=1 TO 3
3086 II=RND(1)*7+1:JJ=RND(1)*2+2
3087 I3=RND(1)*7+1:J3=RND(1)*3+1
3088 SWAP COM$(II,JJ),COM$(I3,J3)
3089 NEXT
3090 RETURN
4000

```

```

4005 X=3:Y=8:NO=0
4010 GOSUB 4100
4020 GOSUB 4200
4030 LOCATE GX,GY:PRINT A$;
4040 NO=NO+1
4050 IF NO<28 THEN 4010
4060 LOCATE 5,23:INPUT"エンターキー/n";A$
4070 IFA$="y" THEN TURN=1 ELSE TURN=-1:FLAG=8
4080 LOCATE 5,23:PRINT SPC(30)
4090 RETURN
4100 X=X+1:IF X=8 THEN X=1:Y=Y+1:IF Y=9 THEN Y=5
4110 IF YOU$(X,Y)<"V" THEN 4100
4120 GOSUB 6000
4130 LOCATE GX,GY:PRINT "*";
4140 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4140
4150 IF A$<>CHR$(13) THEN PRINT CHR$(29);" ";:GOTO 4100
4160 RETURN
4200 LOCATE 6,22:N=1
4210 PRINT CHR$(29);" ー";
4220 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4220
4230 IF A$=CHR$(13) THEN 4260
4240 N=N+1:IF N>LEN(S1KUSEN$) THEN PRINT CHR$(29);" ";:GOTO 4200
4250 GOTO 4210
4260 A$=MID$(S1KUSEN$,N,1):IFA$="X"AND Y=5AND X MOD 4=2 THEN BEEP:GOTO 4220
4270 PRINT CHR$(29);" ";
4280 S1KUSEN$=LEFT$(S1KUSEN$,N-1)+RIGHT$(S1KUSEN$,LEN(S1KUSEN$)-N):LOCATE 6,21:PR
INT S1KUSEN$;" "
4290 YOU$(X,Y)=A$
4300 RETURN
5000 'crush
5010 GOSUB 5100:ON HANTEI GOSUB 5200,5300,5400'com win'draw'you win
5020 RETURN
5100 '
5110 P=INSTR(KOMA$,YOU$(X,Y))
5120 Q=INSTR(KOMA$,COM$(X,Y))
5130 HANTEI=HANTEI%(P,Q)
5140 RETURN
5200 '
5210 Y$=Y$+YOU$(X,Y):GOSUB 5500
5220 GOSUB 8500
5230 TEKI%(X,Y)=0:YOU$(X,Y)="V"
5240 GOSUB 12000
5250 LOCATE 6,21:PRINT Y$
5260 RETURN
5300 '
5310 C$=C$+COM$(X,Y):Y$=Y$+YOU$(X,Y):GOSUB 5500:GOSUB 5600
5320 GOSUB 8500
5330 TEKI%(X,Y)=0:COM$(X,Y)="V":YOU$(X,Y)="V"
5340 GOSUB 15000
5350 PRINT
5360 LOCATE 6,1:PRINT C$
5370 LOCATE 6,21:PRINT Y$
5380 RETURN
5400 '
5405 C$=C$+COM$(X,Y):GOSUB 5600
5410 COM$(X,Y)="V":N=TEKI(X,Y)
5420 FOR I=1 TO 28
5430 IF MID$(S2KUSEN$,I,1)="V" THEN 5460
5440 IF HANTEI%(INSTR(KOMA$,MID$(S2KUSEN$,I,1)),Q)=3 THEN 5460
5450 MID$(TEKIGOMA$(N),I,1)=" "
5460 NEXT
5470 GOSUB 13000
5480 LOCATE 6,1:PRINT C$
5490 RETURN
5500 '
5505 IF YOU$(X,Y)="P" THEN HIKO=HIKO-1
5510 IF YOU$(X,Y)="A" THEN CHU=1
5520 IF YOU$(X,Y)="S" THEN SPY=SPY-1:IF SPY=0 THEN TAI=1
5530 RETURN
5600 '
5605 IF COM$(X,Y)="P" THEN HCKO=HCKO-1:C=6
5610 IF COM$(X,Y)="X" THEN JIRAI=JIRAI-1

```

リスト続く

```

5620 RETURN
6000 'X アンカ
6010 IFY>4THEN6030
6020 GY=Y*2+1 :GOTO6040
6030 GY=Y*2+3
6040 GX=2*X
6050 RETURN
6100 'OX アンカ
6110 IF0Y>4THEN6130
6120 QY=0Y*2+1 :GOTO6140
6130 QY=0Y*2+3
6140 QX=0X*2
6150 RETURN
7000 TEKI=0:FORI=3TO5:TEKI(I,0)=0:NEXT
7010 FORJ=1TO4
7020 FORI=1TO3
7030 IF COM$(I,J)="V"THEN7050
7040 TEKI(3,0)=TEKI(3,0)+1
7050 NEXTI
7060 FORI=5TO7
7070 IF COM$(I,J)="V"THEN7090
7080 TEKI(5,0)=TEKI(5,0)+1
7090 NEXTI
7100 FORI=1TO7
7110 IF TEKI(I,J)=0THEN7130
7120 TEKI=TEKI+1
7130 NEXTI
7140 NEXTJ
7150 IF ABS(TEKI(3,0)-TEKI(5,0))>4THEN TEKI(4,0)=SGN(TEKI(3,0)-TEKI(5,0))
7160 GOSUB 7400
7170 TEKI=TEKI+HIKO*1000
7200 IF TEKI/100=11 AND FLAG=7 THEN TEKI=TEKI MOD100
7210 COM=0
7220 FORI=1TO7:FORJ=5TO8
7230 IF COM$(I,J)="V"THEN 7250
7240 COM=COM+1
7250 NEXT:NEXT
7260 IF SHOU>3 THEN 7300
7270 SHOU=0
7280 FOR I=1TO28 :IFABS(F(I))=3 THEN SHOU=SHOU+1
7290 NEXT
7300 RETURN
7400 FORI=3TO5:FORJ=1TO2
7410 IF(I+J)MOD2=1THEN7430
7420 IF TEKI(I,J)>0THEN TEKI=TEKI+100:IF F(TEKI(I,J))=4 AND COM$(4,1)<"D" THEN
FLAG=7
7430 NEXTJ:NEXTI:RETURN
8000 '
8010 GOSUB8100:GOSUB8200:RETURN
8100 FOR P1=1TO28:IF MID$(S2KUSEN$,P1,1)="V"THEN 8170 '㊦ scan
8110 A=0
8120 FOR I=1TO28
8130 IF MID$(TEKIGOMA$(I),P1,1)=" "THEN8150
8140 A=A+1:N=I:IFA>1THEN8170
8150 NEXT I
8160 IF A=1THEN GOSUB8600:GOSUB8750
8170 NEXT P1
8180 RETURN
8200 FOR N=1TO28:IF F(N)>0 THEN8330 '㊧ scan
8210 A=0
8220 FOR I=1TO28
8230 IF MID$(TEKIGOMA$(N),I,1)=" "THEN 8250
8240 A=A+1:P1=I:IFA>3THEN8330
8250 NEXT I
8260 IF A=1 THEN GOSUB 8700:GOSUB 8650:GOTO 8330
8270 I=1
8280 IFMID$(TEKIGOMA$(N),I,1)=" " THEN I=I+1:GOTO 8280
8290 IF MID$(S2KUSEN$,I,1)=MID$(S2KUSEN$,P1,1)THENGOSUB8700:GOSUB8600
8300 IF P1<5 THEN F(N)=-3
8330 NEXT N
8340 RETURN
8500 'ハ㊨

```



```

8510 N=TEKI(X,Y):IF F(N)>0 THEN 8550
8520 P1=INSTR(S2KUSEN$,YOU$(X,Y))
8530 GOSUB 8600 '33clear
8540 GOSUB 8700 '77clear
8550 RETURN
8600 '33clear
8610 FOR I=1 TO 28
8620 IF I=P1 THEN 8640
8630 MID$(TEKIGOMA$(N),I,1)=" "
8640 NEXT
8650 F(N)=1
8660 IF P1<5 THEN F(N)=3
8670 IF 7<P1 AND P1<11 THEN F(N)=4
8680 RETURN
8700 '77clear
8710 FOR I=1 TO 28
8720 IF I=N THEN 8740
8730 MID$(TEKIGOMA$(I),P1,1)=" "
8740 NEXT
8750 MID$(S2KUSEN$,P1,1)="V"
8760 RETURN
10000 'カチカチ?
10010 P=INSTR(KOMA$,COM$(I,J))
10020 N=0:A=0
10030 A$=TEKIGOMA$(TEKI(X,Y))
10040 IFF=13 THENIF INSTR(A$,"X")>0 THEN K=91:GOTO 10160
10050 IFF<4 THENIF INSTR(A$,"X")>0 ANDRND(1)>.05 THEN K=0 :GOTO 10160
10060 FOR K=1 TO 28
10070 IF MID$(A$,K,1)=" " THEN 10120
10080 Q=INSTR(KOMA$,MID$(A$,K,1))
10090 HANTEI=HANTEI(P,Q)
10100 N=N+2:IF HANTEI=2 THEN A=A+1
10110 IF HANTEI=3 THEN A=A+2
10120 NEXT
10130 IF P>7 AND P<13 THENIF A>4 THEN K=86+P:GOTO 10160
10140 IF P=7 THENIF N=2 AND A>0 THEN K=100 :GOTO 10160
10150 K=A*100/N
10160 RETURN
12000 GOSUB 15000
12010 PRINT "■"
12020 RETURN
13000 GOSUB 15000
13010 PRINT YOU$(X,Y)
13020 RETURN
15000 GOSUB 6000
15005 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
15010 LOCATE QX,QY:PRINT " "
15020 LOCATE GX,GY:COLOR 2:PRINT "?":COLOR 0:GOSUB 7000:FOR I=1 TO 200:NEXT
15025 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
15030 LOCATE GX,GY :RETURN
20000 IF FLAG=0 THEN OX=4*(RND(1)<.5)+6:OY=4:X=OX:Y=Y:GOTO 20130
20010 LOCATE 20,18:PRINT "カンカ"イア イマス " :OK=0:GOSUB 21000 'センリョウ
20020 IF OK=0 THEN GOSUB 21500 'ヒコ-キツニユウ
20030 IF OK=0 THEN GOSUB 22000 'ハハム
20040 IF OK=0 THEN GOSUB 22500 'ヒコ-キ イトウ
20050 IF OK=0 THEN GOSUB 23000 'ヒコ-キ ナル
20060 IF OK=0 THEN GOSUB 24000 'シマシマ
20070 IF OK=0 THEN GOSUB 25000 'ヒコ-キケキツイ
20080 IF OK=0 THEN GOSUB 25500 'ホキョウ
20090 IF OK=0 THEN GOSUB 26000 'チキチ
20100 IF OK=0 THEN GOSUB 27000 'ワタシ
20110 IF OK=0 THEN GOSUB 27500 'スラム
20120 IF OK=0 THEN GOSUB 28000 'rnd
20130 GOSUB 6000:GOSUB 6100
20135 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
20140 LOCATE QX,QY:COLOR 2:PRINT "■":COLOR 0
20150 SWAP COM$(OX,OY),COM$(X,Y)
20160 FLAG=1-(YOU$(X,Y)="V")
20170 RETURN
21000 IF TEK1(4,8)<>0 THEN RETURN
21010 FOR I=3 TO 5:FOR J=7 TO 8
21020 IF (I+J)MOD 2=0 THEN 21040

```

リスト続く

```

21030 IFCOM$(I,J)<>'V'THEN21070
21040 NEXT:NEXT
21050 IF HCKO=0 THEN RETURN
21060 GOSUB 28500
21070 OX=I:OY=J:X=4:Y=8:OK=1:RETURN
21500
21510 IF HCKO=0 THENRETURN
21520 GOSUB 28500
21530 X=4:Y=8:GOSUB 10000:IFK<KK+45THENRETURN
21540 IF IWJ=4 THENIF K<100 AND TEKI#100>0THENRETURN
21550 OX=I:OY=J:X=4:Y=8:OK=1:RETURN
22000 IF COM$(4,1)<>'V'OR LEN(C$)+JIRAI=27THENRETURN
22010 IF TEKI #100=0 THENRETURN
22020 FORI=3T05:FORJ=1T02
22030 IF(I+J)MOD2=1 THEN22060
22040 IF COM$(I,J)='X'THEN22060
22050 IF COM$(I,J)<>'V'THEN22090
22060 NEXT:NEXT
22070 IF HCKO=0 THEN RETURN
22080 GOSUB 28500 :TCBU=0
22090 OX=I:OY=J:X=4:Y=1:OK=1: RETURN
22500 IF TCBU=0THENRETURN
22510 IF COM$(VX,VY)<>'P'THEN TCBU=0:RETURN
22520 OX=VX:OY=VY:GOSUB28700:IFDAME=1THENX=II:Y=JJ:TCBU=0:OK=1 :RETURN
22530 X=I:Y=J:VX=X:VY=Y:OK=1:RETURN
23000 IF HCKO=0 THENRETURN
23010 IF SHOU<3 THEN IF HIKO>=HCKO OR RND(1)<.8 THENRETURN
23020 IF SHOU=4 AND ABS(F(TEKI(4,8)))>3 THEN 21060
23030 GOSUB28700:IF DAME=1THENRETURN
23040 X=I:Y=J:VX=X:VY=Y
23050 GOSUB28900:IF TCBU=0THEN RETURN
23060 OK=1: RETURN
24000 IF TEKI MOD 100=0 THEN RETURN
24010 KM=0:VM=0:ZM=0
24020 FORX=1T07:FORY=1T04
24030 IF TEKI(X,Y)=0 THEN24150
24040 FOR I=X-1TOX+1:IF 0=IMOD8 THEN 24140
24050 FOR J=Y-1 TOY+1:IF 0=JMOD5 THEN 24130
24060 IF 0<>(X-I)*(Y-J) THEN 24130
24070 IFCOM$(I,J)='X'ORCOM$(I,J)='P' ORTEKI(I,J)<>0THEN24130
24080 IFCOM$(I,J)<>'V'THEN 24100
24090 IF F(TEKI(X,Y))=4 AND RND(1)>.5 THEN 24130 ELSEGOSUB 24500:GOTO 24130
24100 IF TEKI#100>1 ANDI=4ANDJ=1THEN24130
24110 GOSUB 10000'???
24120 IF K>KM THEN KM=K:KI=I:KJ=J:KX=X:KY=Y
24130 NEXT J
24140 NEXT I
24150 NEXT:NEXT
24160 IFZM>90ANDKM<50ANDVM<60 THEN24220
24170 IF KM>VM-10 THEN24190
24180 IF VM>KK+10 THEN24200 ELSERETURN
24190 IF KM>=KK THEN24210 ELSERETURN
24200 OX=VI:OY=VJ:X=VX:Y=VY:OK=1:RETURN
24210 OX=KI:OY=KJ:X=KX:Y=KY:OK=1:RETURN
24220 OX=ZI:OY=ZJ:X=ZX:Y=ZY:OK=1:RETURN
24500 FORII=1T0I+1
24510 IF 0=IIMOD8 THEN 24610
24520 FORJJ=J-1TOJ+1
24530 IF 0=JJMOD5 THEN 24600
24540 IF COM$(II,JJ)='X'ORCOM$(II,JJ)='P'OR 1<>ABS(II-I)+ABS(JJ-J) ORTEKI(II,J
JJ)>0 THEN 24600
24550 IF TEKI#100>0 ANDII=4ANDJJ=1THEN 24600
24560 IFCOM$(II,JJ)='V' THENGOSUB24700 :GOTO 24600
24570 SWAP II,I:SWAP JJ,J
24580 GOSUB10000:IFK>VM THENVM=K:VI=I:VJ=J:VX=II:VY=JJ
24590 SWAP II,I:SWAP JJ,J
24600 NEXTJJ
24610 NEXTII
24620 RETURN
24700 FORI3=II-1TOII+1
24710 IF 0=I3MOD8 THEN 24810
24720 FORJ3=JJ-1TOJJ+1

```

```

24730 IF 0=J3MOD5 THEN 24800
24740 IF COM$(I3,J3)="X"ORCOM$(I3,J3)="P"OR 1<>ABS(II-I3)+ABS(JJ-J3) ORTEKI(I3
,J3)>0 THEN 24800
24750 IF TEKI(I*100)>0 ANDI3=4ANDJ3=1THEN 24800
24760 IFCOM$(I3,J3)="V" THEN 24800
24770 SWAP I3,I:SWAP J3,J
24780 GOSUB10000:IFK>ZM THENZM=K:ZI=I:ZJ=J:ZX=II:ZY=JJ
24790 SWAP I3,I:SWAP J3,J
24800 NEXTJ3
24810 NEXTI3
24820 RETURN
25000 IF TYBU=0 OR HCKO=0 THEN RETURN
25010 TYBU=0: IF INSTR(KOMA$,RIGHT$(C$,1))>9 THEN RETURN
25020 GOSUB 28900:IF TCBU=0THEN RETURN ELSE TCBU=0
25030 FOR X=1 TO7:FOR Y=1 TO4
25040 IF F(TEKI(X,Y))=4 THEN OK=1:RETURN
25050 NEXT:NEXT:RETURN
25500 IF TEKI(4,0)=0 OR RND(1)>.5 THEN RETURN
25510 FOR X=4+TEKI(4,0)TO 4-TEKI(4,0) STEP-TEKI(4,0)
25520 FOR Y=1TO4
25530 IF COM$(X,Y)<>YOU$(X,Y) THEN 25600
25540 I=X-TEKI(4,0):J=Y
25550 IF COM$(I,J)="V" OR COM$(I,J)="X" THEN 25570
25560 IF I*J=4ANDTEKI(I*100)>0THEN25580 ELSE 25610
25570 IF Y=4THEN25600
25580 I=X:J=Y+1
25590 IF COM$(I,J)="V" OR COM$(I,J)="X" THEN 25600 ELSE 25610
25600 NEXT:NEXT:RETURN
25610 OX=I:OY=J:OK=1:RETURN
26000 IF RND(1)>.5THENFLAG=1ELSEFLAG=-1
26005 IF COM=0 THEN RETURN
26010 KM=0:VM=0:ZM=0
26020 FORI=1TO7:FORJ=5TO8
26030 IF COM$(I,J)="V"THEN26150
26040 FOR X=I-FLAG TOI+FLAG STEP FLAG:IF 0=XMOD8 THEN 26140
26050 FOR Y=J-1 TOJ+1:IF 4=YMOD5 THEN 26130
26060 IF 0<>(X-I)*(Y-J)ORCOM$(X,Y)<>"V" THEN 26130
26070 IF TKI(X,Y)<>0 THEN 26100
26080 GOSUB 26500:IF AD=1 THEN AD=0:GOTO26200 ELSE26130
26100 GOSUB 10000 :IF X*Y=32 AND K>49 THEN 26200
26110 GOSUB 26900
26120 IF K>KM THEN KM=K:KI=I:KJ=J:KX=X:KY=Y
26130 NEXT Y
26140 NEXT X
26150 NEXT:NEXT
26160 IFZM>90ANDKM<50ANDVM<60 THEN26230
26170 IF KM>VM-10 THEN26190
26180 IF VM>KK+10 THEN26210 ELSERETURN
26190 IF KM>KK THEN26220 ELSERETURN
26200 OX=I:OY=J:OK=1:RETURN
26210 OX=VI:OY=VJ:X=VX:Y=VY:OK=1:RETURN
26220 OX=KI:OY=KJ:X=KX:Y=KY:OK=1:RETURN
26230 OX=ZI:OY=ZJ:X=ZX:Y=ZY:OK=1:RETURN
26500 FORII=X-FLAG TOX+FLAG STEP FLAG
26510 IF 0=IIMOD8 THEN 26640
26520 FORJJ=Y-1TOY+1
26530 IF 4=JJMOD5 THEN 26630
26540 IF 0<>(II-X)*(JJ-Y) ORCOM$(II,JJ)<>"V" THEN 26630
26550 IFTEKI(II,JJ)<>0 THEN 26580
26560 IF II*JJ=32 THEN AD=1:RETURN
26570 GOSUB 26700:IF AD=1THEN RETURN ELSE 26630
26580 SWAP II,X:SWAP JJ,Y
26590 GOSUB10000 :IF X*Y=32 ANDK>49 THENVM=0:KM=0:K=101
26600 GOSUB 26900
26610 IFK>VM THENVM=K:VI=I:VJ=J:VX=II:VY=JJ
26620 SWAP II,X:SWAP JJ,Y
26630 NEXTJJ
26640 NEXTII
26650 RETURN
26700 FORI3=II-FLAG TOII+FLAG STEPFLAG
26710 IF 0=I3MOD8 THEN 26840
26720 FORJ3=JJ-1TOJJ+1

```

リスト続く

```

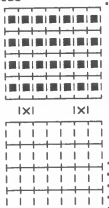
26730 IF 4=J3M005 THEN 26830
26740 IF 0<(I1-I3)*(JJ-J3) OR COM$(I3,J3)<>'V' THEN 26830
26750 IF TEKI(I3,J3)<>0 THEN 26780
26760 IF I3*J3=32 THEN AO=1:RETURN
26770 GOTO 26830
26780 SWAP I3,X:SWAP J3,Y
26790 GOSUB10000:IF X*Y=32 AND K>49 ANOV M<101 THEN K=100:VM=0:KM=0:ZM=0
26800 GOSUB 26900
26810 IFK>ZM THENZM=K:ZI=I:ZJ=J:ZX=I3:ZY=J3
26820 SWAP I3,X:SWAP J3,Y
26830 NEXTJ3
26840 NEXTI3
26850 RETURN
26900 OIS=ABS(X-4)+ABS(Y-8):IF OIS<3 THEN K=K+10*(3-OIS)
26910 RETURN
27000 '79%
27020 FOR II=4-2*FLAGT04+2*FLAGSTEPFLAG*4
27030 IF COM$(II,5)<>'V' THEN 27100
27040 IF YOU$(II,4)<>'V' THEN 27100
27050 IF COM$(II,4)='V' THEN 27100
27060 IF COM$(II,4)='A' THEN IF TAI=0 AND RNO(1)>>.1 THEN RETURN
27070 IF COM$(II,4)='B' THEN IF CHU=0 AND RNO(1)>>.1 THEN RETURN
27080 I=II:J=4:X=II:Y=5:IF YOU$(X,Y)=COM$(X,Y) THEN 27110
27090 GOSUB10000:IFK>KK THEN 27110
27100 NEXTII:RETURN
27110 OX=I:OY=J:OK=1:RETURN
27500 IF RNO(1)>.5 THEN FRAG=1 ELSE FRAG=-1
27510 'スル
27520 FORX=4-2*FRAG TO 4+2*FRAG STEP FRAG*4:FLAG=SGN(X-4)
27530 IF COM$(X,4)='V' THEN 27570
27540 FORI=X-FLAGTOX+FLAG STEP FLAG*2
27550 IF COM$(I,4)='V' THEN Y=4:OY=4:SWAP X,I:OX=I:GOTO 27620
27560 NEXTI
27570 FORY=7 TO1 STEP-1
27580 IF COM$(X,Y)<>YOU$(X,Y) THEN 27610
27590 IFY<4 THEN A$=COM$(X+FLAG,Y):IF A$<>'V' AND (A$<'A' OR TAI>0) AND A$<>'X'
AND (A$<'B' OR CHU=1) THEN GOSUB28300:IF IRU=0 THEN OX=X+FLAG:OY=Y:GOTO 27620
27600 IF Y>1 THEN IF COM$(X,Y-1)<>'V' AND (COM$(X,Y-1)<>'A' OR TAI=1) AND COM$(X,Y-1)<>'X' AND (COM$(X,Y-1)<>'B' OR CHU=1) THEN GOSUB28300:IF IRU=0 THEN OX=X:OY=Y-1:GOTO 27620
27610 NEXT:RETURN
27620 OK=1:RETURN
28000 'rnd
28010 FRAG=SGN(TEKI(5,0)-TEKI(3,0)):IF FRAG=0 THEN IF RNO(1)>.5 THEN FRAG=1 ELSE FRAG=-1
28020 N=0:I=INT(RNO(1)*7)+1:J=INT(RNO(1)*8)+1
28030 IF COM$(I,J)='V' OR COM$(I,J)='X' OR (I=4 AND OJ=1 AND TEKI*100>0) THEN 28150
28040 FOR X=I-FRAGTOI+FRAGSTEPFRAG
28050 IF 0= XMO08 THEN 28140
28060 FOR Y=J+1TOJ-1 STEP -1
28070 IF 0= YMO09 THEN 28130
28080 IF 0<(X-I)*(Y-J) THEN 28130
28090 IF J*Y=20 THEN IF Y=5 OR XMO04<>2 THEN 28130
28100 IF COM$(X,Y)<>YOU$(X,Y) THEN 28130
28110 IFLAS=0 THEN GOSUB 28300:IF IRU=0 THEN 28180 ELSE 28130
28120 LAS=0:GOTO 28180
28130 NEXTY
28140 NEXTX
28150 N=N+1:I=I+FRAG:IFIM008=0 THEN I=ABS(7-I):J=J-1:IF J=0 THEN J=8
28160 IF N=56 THEN LAS=1:GOTO 28010
28170 GOTO 28030
28180 OX=I:OY=J:OK=1:RETURN
28300 IRU=0:IF Y>4 THEN RETURN
28310 FOR II=X-1 TOX+1:IF II MO08=0 THEN 28350
28320 FOR JJ=Y-1 TOY+1:IF JJ MO05=0 THEN 28340
28330 IF TEKI(II,JJ)>0 THEN IF F(TEKI(II,JJ))MO04<>0 THEN IRU=1
28340 NEXTJJ
28350 NEXTII
28360 RETURN
28500 FORJ=0TO1 STEP-1:FORI=1TO7
28510 IF COM$(I,J)='P' THEN RETURN
28520 NEXT:NEXT
28700 N=0:OAME=0:I=INT(RNO(1)*3)+3:J=INT(RNO(1)*2)+7

```

```

28710 IF TEKI(I,J)=0 THEN 28850
28720 IF ABS(F(TEKI(I,J)))>2 THEN 28850
28730 IF SHOU<4 AND I*J=32 THEN 28850
28740 FOR X=I-1 TO I+1
28750 IF XMOD9=0 THEN 28830
28760 FOR Y=J-1 TO J+1
28770 IF YMOD9=0 THEN 28820
28780 IF (X-I)*(Y-J)<0 THEN 28820
28790 IF TEKI(X,Y)=0 THEN 28820
28800 IF X*Y=32 THEN IF HCKO>1 THEN 28820 ELSE 28850
28810 IF ABS(F(TEKI(X,Y)))=3 THEN 28850
28820 NEXT Y
28830 NEXT X
28840 RETURN
28850 N=N+1:J=J+1:IF J=9 THEN J=1:I=I+1:IF I=8 THEN I=1
28860 IF N<56 THEN 28710
28870 DAME=1:RETURN
28900 FOR JJ=8 TO 1 STEP -1:FOR II=1 TO 7:IF II=4 AND OJJ=1 AND TEKI(I,100)>0 THEN 28920
28910 IF COM$(II,JJ)="P" THEN OX=II:OY=JJ:VX=X:VY=Y:TCBU=1:RETURN
28920 NEXT JJ:NEXT II:TCBU=0:RETURN
30000 TYBU=0:LOCATE 20,18:PRINT SPC(15);
30010 LOCATE 20,18:INPUT " トノ コマ ";OX$,OY$:OX=VAL(OX$):OY=VAL(OY$)
30020 IF OX<1 OR OX>7 OR OY<1 OR OY>8 THEN 30000
30030 IF YOU$(OX,OY)="X" OR YOU$(OX,OY)="V" THEN 30000
30040 GOSUB 6100
30050 LOCATE OX,OY:COLOR 2:PRINT YOU$(OX,OY):COLOR 0
30060 LOCATE 20,18:PRINT SPC(15);
30070 LOCATE 20,18:INPUT " トノ コマ ";OX$,OY$:X=VAL(OX$):Y=VAL(OY$)
30080 IF X<1 OR X>7 OR Y<1 OR Y>8 THEN 30060
30090 IF YOU$(X,Y)="V" THEN 30110
30100 LOCATE OX,OY:PRINT YOU$(OX,OY):GOTO 30000
30110 IF ABS(OX-X)+ABS(OY-Y)=1 AND (OY*Y<20 OR XMOD4=2) THEN 30140
30120 IF YOU$(OX,OY)="P" THEN TYBU=1:GOTO 30140
30130 LOCATE OX,OY:PRINT YOU$(OX,OY):GOTO 30000
30140 SWAP TEKI(X,OX),TEKI(X,OY):N=TEKI(X,Y)
30150 MIO$(TEKI GOMAS(N),11,3)="."
30160 SWAP YOU$(OX,OY),YOU$(X,Y)
30170 IF TYBU=1 THEN GOSUB 8500
30175 BEEP 1:FOR I=1 TO 100:NEXT I:BEEP 0
30180 FLAG=1+(COM$(X,Y)="V")
30190 RETURN
40000 PRINT CHR$(12) " gamen
40010 PRINT "Dead"
40020 PRINT
40030 PRINT "
40040 PRINT "
40050 PRINT "
40060 PRINT "
40070 PRINT "
40080 PRINT "
40090 PRINT "
40100 PRINT "
40110 PRINT "
40120 PRINT "
40130 PRINT "
40140 PRINT "
40150 PRINT "
40160 PRINT "
40170 PRINT "
40180 PRINT "
40190 PRINT "
40200 PRINT "
40210 PRINT "Dead ";S1KUSEN$
40220 RETURN
50000 IF YOU$(4,1)="V" AND 28>LEN(C$)+JIRAI THEN 50020
50010 LOCATE 1,11:PRINT " C O N G R A T U L A T I O N "
50020 IF COM$(4,8)="V" AND LEN(Y$)<28 THEN 50070
50030 LOCATE 1,11:PRINT " Y O U L O S E "
50040 LOCATE 3,23:PRINT " T R Y A G A I N !! y/n ";
50050 AS=INKEY$:IFA$="" THEN 50050
50060 IF AS="n" THEN END ELSE RUN
50070 RETURN
60000 ENO

```



A : タイソウ
B : タイソウ
C : タイソウ
T : タンク
P : ヒコ
X : タイ
S : タイ
H : タイ
I : タイ
J : タイ
K : タイ
L : タイ
Z : タイ

";GOTO 50040
";GOTO 50040



エスケープ ESCAPE ランド LAND

PC-8001

中村 稔

収容所から脱出だ！

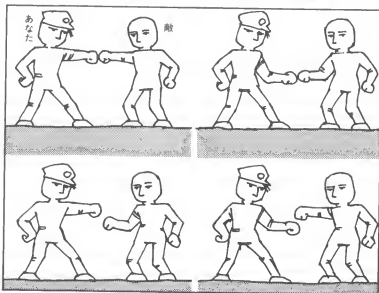
S国のスパイのきみは、M国の重要機密書類ABCDを本国へ持ち帰る途中、M国の秘密警察に捕まってしまった。きみが入れられた所は脱出不可能と言われたM国の重要犯罪人収容所の4階である。幸い手に入れた書類ABCDはまだ敵に見つかっていない。きみは特殊訓練を受けたジャンプや拳法を使い、この収容所から抜け出し、本国に書類を持ち帰らねばならない。きみを待っているは、本国での輝かしき栄光か、はたまた死か。きみの健闘を祈る。

遊び方

脱出するためには6つの難関を突破しなければなりません。キー操作は、すべて、**□**、**△**キーとスペースキーで行います。4階では、ビームをジャンプして、左側のエレベーターの所まで行きます。ビームは、発射される前に発射口が、「<#」に変わります。ビームをジャンプして避けて下さい。エレベーターに到着すると自動的に3階へ行きます。3階では、爆弾はスピードを変えてころがってきます。2階では、左右ランダムに動く虫(Bug)を飛びこえて左側のエレベーターまで行って下さい。なお、2,3,4階とも、ジャンプの

滞空時間には限度があります(ジャンプはスペースキー、移動は、右→**△**、左→**□**キーです)。1階では特殊訓練を受けた敵との白兵戦が待っています。敵との間かくが、互いの腕の距離になった時点でスペースキーをおすと戦ったことになります。結果の判定は、敵の腕が自分の腕の上であれば負け、下であれば勝ち、同じ高さであれば引き分けとなります。敵と自分の距離がそれ以下になると、ダメージを受けます。敵の動く速度および、戦闘結果とも乱数により決定されます。戦闘で引き分けた場合か、負けても体力がまだ残っているときは、敵との距離がせばまる

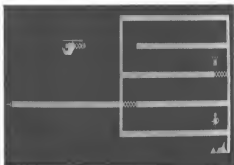
前に後退し、再び戦闘を行います。敵に勝つと自動的に屋外に出られます。車で外に出ると、ヘビの巣に出ます。上から降りてくるヘビ(●)を、やっつけて下さい。(●)があるとき、その真下に行つてスペースキーをおして下さい。(●)がどんどん短くなっていて、(×)になったら、そのヘビは死んだことになります。ヘビはランダムに少しずつ長くなっていきます。ヘビが1匹でも地面に降りると、致命傷となりゲームオーバー。すべてのヘビを殺すとはしごが降りてきて自動的にヘリポートに出ます。ヘリポートに出ると、敵のヘリコプターから銃撃してくるの



▲上の2つが「引き分け」、下の左が「勝ち」、右が「負け」のパターンだ。



◀ オープニング画面。キャラクターとキーの説明が出ている。



◀ 3階の爆弾攻撃で、やられてしまった。

当たらないようにうまく避けながら、ヘリコプターにロープを投げ、(スペースキー)乗り込んで下さい。敵の弾に当たるとゲームオーバーです。ヘリコプ

ターに乗り込むと、本国へ帰ったことになり、脱出成功です。

どうしても1階まで降りることのできない人は、110行のNMの数を増やせ

ば、少なくとも1階までは行けるはず

です。



◀ 敵に勝って、外に出たとたん

今度はヘビが降ってくるぞ!!



◀ タンクに集められて、運び出される。

リスト1 ESCAPE LAND

```

10 REM *****
20 REM  ESCAPE LAND
30 REM  1983 (C)
40 REM  Program
50 REM  By
60 REM  M.Nakamura
70 REM  1983.3.13 sun
80 REM *****
90  CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:GOSUB1210:GOSUB1480
100 DIMX4(34),Y4(34),ZA(34)
110 X=74:Y=2:X1=73:X2=56:X3=72:Y3=17:MN=1:SW=0:X6=20:Y6=4:VV=0:NM=10
120 WIDTH80:PRINT CHR$(12):COLOR7
130 LINE(40,0)-(79,20),"■",3,8:FORI=5TO20STEP5:LINE(41,I)-(78,I),"■",3:NEXTI:LINE
(79,21)-(79,23),"■",3
140 FORI=5TO15STEP10:LOCATE41,I:PRINT "XXXXX":NEXTI:LOCATE73,10:PRINT "XXXXX"
150 LINE(3,15)-(39,15),"■",3:LOCATE0,15:PRINT "I"
160 COLOR2:LOCATE76,4:PRINT "<X":COLOR1:LOCATE72,22:PRINT " / ▲":LOCATE72,23:PR
INT "▲":COLOR4:LOCATE2,13:PRINT "┐┌":LOCATE2,14:PRINT "●":COLOR5:LOC
ATEX3,Y3:PRINT "●":LOCATEX3,Y3+1:PRINT "■":LOCATEX3,Y3+2:PRINT "└└":
170 COLOR7:LOCATEX6,Y6:PRINT "———":LOCATEX6,Y6+1:PRINT "／XXXXX":LOCATEX6,Y
6+2:PRINT "———"
180 FORI=1TO32:X4(I)=I+4:Y4(I)=15:ZA(I)=-1:NEXT
190 FORP=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT
200 VV=0:ONMNGOTO240,370,510,630,790,920
210 IFINP(9)=191THENSW=1:GOTO230
220 I=INP(0):IFI=247THENX=X+1ELSEIFI=253THENX=X-1
230 RETURN
240 SS=0
250 IFINT(RNO(1)*5)+1=1THEN260ELSE270
260 LOCATE77,4:COLOR2:PRINT "■":VV=1:BEEP1:FORQ=1TO100:NEXT:BEEP0
270 GOSUB 210:IFX>73THENX=73ELSEIFX=41THENGOTO350ELSEIFSW=1THENSS=SS+1:IFSS>5THE
NSW=0
280 COLOR5:ONSW+1GOTO290,300
290 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "(■)":LOCATEX,Y+2:PRINT " / I":SS=0:G
OTO 310

```

リスト続く

```

300 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "M":LOCATEX,Y+2:PRINT "
310 IFVW=1THENLINE(75,4)-(41,4)," ",2:LINE(75,4)-(41,4)," ",2:IFSW=0THEN1700
320 VV=0:IFVW=0THENLOCATE77,4:COLOR2:PRINT "X"
330 FORU=1TO100:NEXT:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF
340 SW=0:GOTO250
350 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:FORQQ=2TO6:COLOR5:LOCATE41,QQ:PRINT " ":LOCAT
E41,QQ+1:PRINT "O":LOCATE41,QQ+2:PRINT "M":LOCATE41,QQ+3:PRINT " \ " :C
OLOR7:LOCATE41,QQ+4:PRINT "XXXXX":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
360 MN=2:COLOR3:LOCATE41,10:PRINT "M":GOTO200
370 Y=7:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:VV=0
380 X1=X1-INT(RND(1)*3):IFX1<-2THEN LOCATEX1,9:PRINT " ":X1=75
390 LOCATEX1,9:COLOR6:PRINT "O"
400 GOSUB 210:COLOR5:IFX<41THENX=41ELSEIFSW=1THENVV=VV+1:IFVV>4THENSW=0:VV=-1
410 ONSW+1GOTO420,430
420 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "M":LOCATEX,Y+2:PRINT " \ " :VV=0:G
OTO 440
430 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "M":LOCATEX,Y+2:PRINT "
440 IFX1=X+2ANDSW=0THEN1700
450 IFX1=X+1ANDSW=0THEN1700
460 IFX=75THEN490
470 FORU=1TO100:NEXT:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF
480 SW=0:LOCATEX1,9:PRINT " ":GOTO380
490 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:FORQQ=6TO11:COLOR5:LOCATE73,QQ:PRINT " ":LOCA
TE73,QQ+1:PRINT "O":LOCATE73,QQ+2:PRINT "M":LOCATE73,QQ+3:PRINT " \ " :C
OLOR7:LOCATE73,QQ+4:PRINT "XXXXX":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
500 MN=3:COLOR3:LOCATE73,15:PRINT "M":GOTO200
510 Y=12:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:VV=0
520 W=INT(RND(1)*3)-1:X2=X2+W:IFX2<42THENX2=42ELSEIFX2>71THENX2=71
530 COLOR4:LOCATEX2-1,13:PRINT "M":LOCATEX2-1,14:PRINT "M"
540 GOSUB 210:IFX>74THENX=74ELSEIFSW=1THENVV=VV+1:IFVV>6THENSW=0:VV=-2
550 COLOR5:ONSU+1GOTO560,570
560 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "M":LOCATEX,Y+2:PRINT " \ " :VV=0:G
OTO 580
570 LOCATEX,Y-1:PRINT "O":LOCATEX,Y:PRINT "M":LOCATEX,Y+1:PRINT " ":LOCATEX
,Y+2:PRINT "
580 IFX2=XANDSW=0THEN1700ELSEIFX2=X+1ANDSW=0THEN1700
590 IFX=41THEN610
600 LINE(X,Y-1)-(X+2,Y+2)," ",BF:SW=0:GOTO520
610 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:FORQQ=11TO16:COLOR5:LOCATE41,QQ:PRINT " ":LOC
ATE41,QQ+1:PRINT "O":LOCATE41,QQ+2:PRINT "M":LOCATE41,QQ+3:PRINT " ( ) "
:COLOR7:LOCATE41,QQ+4:PRINT "XXXXX":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
620 MN=4:COLOR3:LOCATE41,20:PRINT "M":GOTO200
630 Y=17:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF
640 W=INT(RND(1)*2):LINE(X3,Y3)-(X3+2,Y3+2)," ",BF:X3=X3-W:IFX3>74THENX3=74
650 COLOR5:LOCATEX3,Y3:PRINT "O":LOCATEX3,Y3+1:PRINT "M":LOCATEX3,Y3+2:PRINT
" \ "
660 GOSUB210:IFX<41THENX=41
670 COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "M":LOCATEX,Y+2:PRINT " \ "
680 IFSW=1ANDX3-X=3THENGOSUB700ELSEIFX-X3>-2THEN1700
690 LINE(X3,Y3)-(X3+2,Y3+2)," ",BF:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:SW=0:GOTO640
700 E=INT(RND(1)*2)+1:IFE=1THENLOCATEX3,Y:PRINT "M":LOCATEX3,Y+1:PRINT " "ELSEIF
E=2THENLOCATEX3,Y:PRINT "O":LOCATEX3,Y+1:PRINT "M"
710 W=INT(RND(1)*2)+1:IFW=1THENLOCATEX+2,Y:PRINT "M":LOCATEX+2,Y+1:PRINT " "ELSE
IFW=2THENLOCATEX+2,Y:PRINT "O":LOCATEX+2,Y+1:PRINT "M"
720 FORP=1TO500:NEXT
730 IFE=WTHENRETURNELSE740
740 IFE=1ANDW=2THEN1700
750 FORX=XT073:LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "M":LOCATEX,Y+2:PRINT "
 \ " :BEEP1:FORT=1TO50:NEXT:BEEP0:NEXT
760 FORU=YT020:LOCATEX,U-1:PRINT "O":LOCATEX,U:PRINT "O":LOCATEX,U+1:PRINT "M
":LOCATEX,U+2:PRINT " \ " :FORT=1TO100:NEXT:BEEP1:BEEP0:LOCATEX,20:PRINT "
770 FORU=72TO39STEP-1:COLOR5:LOCATEU,21:PRINT "O":COLOR1:LOCATEU,22:PRINT " /
":COLOR5:PRINT "M":COLOR1:PRINT "M":LOCATEU,23:PRINT "M":BEEP1:FORT=1TO
20:NEXT:BEEP0:NEXT
780 FORZ=1TO300:NEXT:MN=5:GOTO200
790 LINE(3,16)-(38,23)," ",4,BF:LINE(0,16)-(3,23)," ",7,BF:Y=21:LINE(41,21)-(42,
22)," ",4,BF:VV=0:SW=0:NM=1
800 IFINT(RND(1)*20)+1=1THEN820
810 W=INT(RND(1)*32)+1:IFZA(W)=1THEN820ELSEZA(W)=0:COLOR4:Y4(W)=Y4(W)+1:LOCATEX4
(W),Y4(W):COLOR4:PRINT "O":IFY4(W)=23THEN 1700
820 GOSUB210:IFX<5THENX=5ELSEIFX>36THENX=36

```



```

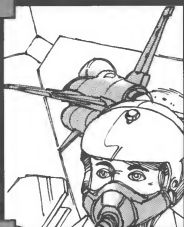
1300 LOCATE24,15:PRINT "1.JUMP":LOCATE24,16:PRINT "ISPACE12.SMOG":LOCATE2
4,17:PRINT "3.KENetc"
1310 LOCATE25,19:PRINT "Program":LOCATE27,20:PRINT "By":LOCATE24,21:PRINT "M.Nak
amura"
1320 LOCATE15,23:PRINT "PUSH ANY KEY"
1330 LOCATE11,19:PRINT "IFINKEY$<>""THEN RETURN
1340 BEEP1:FORI=0TO200:NEXT:BEEP0
1350 LOCATE11,19:PRINT "IFINKEY$<>""THEN RETURN
1360 BEEP1:FORI=0TO200:NEXT:BEEP0
1370 GOTO1330
1380 DATA 5,0,5,1,5,2,5,3,5,4,6,0,7,0,8,0,6,2,7,2,6,4,7,4,8,4
1390 DATA 14,0,13,0,12,0,11,0,10,1,11,2,12,2,13,2,14,3,13,4,12,4,11,4,10,4
1400 DATA 19,1,18,0,17,0,16,1,16,2,16,3,17,4,18,4,19,3
1410 DATA 21,4,21,3,21,2,21,1,22,0,23,0,24,1,24,2,24,3,24,4,22,2,23,2
1420 DATA 26,0,26,1,26,2,26,3,26,4,27,0,28,0,29,1,28,2,27,2
1430 DATA 31,0,31,1,31,2,31,3,31,4,32,0,33,0,34,0,32,2,32,4,33,4,34,4
1440 DATA 11,6,11,7,11,8,11,9,11,10,12,10,13,10,14,10
1450 DATA 16,10,16,9,16,8,16,7,17,6,18,6,19,7,19,8,19,9,19,10,17,8,18,8
1460 DATA 21,10,21,9,21,8,21,7,21,6,22,7,23,8,24,10,24,9,24,8,24,7,24,6
1470 DATA 26,6,26,7,26,8,26,9,26,10,27,6,28,6,29,7,29,8,29,9,28,10,27,10
1480 PRINT CHR$(12)
1490 LINE(5,0)-(29,21),"*",5,B
1500 COLOR7:LOCATE13,1:PRINT "ESCAPE LAND"
1510 LOCATE7,3:PRINT "アタ A Mヨ ノ ネヨ ニ"
1520 LOCATE7,4:PRINT "ナツラマイヲタ"
1530 LOCATE7,5:PRINT "アタ ノ トキ ト スル"
1540 LOCATE7,6:PRINT "シヤンフ,フトウ,シヤンキ"
1550 LOCATE7,7:PRINT "ラ クラタ タマユツ シヤンクサイ"
1560 COLOR1:LOCATE7,8:PRINT "No.1 BEAM ラ シヤンフ"
1570 LOCATE7,9:PRINT "シヤ シヤタ クタサイ"
1580 COLOR2:LOCATE7,10:PRINT "No.2 BOMB モ シヤンフ"
1590 LOCATE7,11:PRINT "シヤ シヤタ クタサイ"
1600 COLOR3:LOCATE7,12:PRINT "No.3 BUG モ シヤンフ"
1610 LOCATE7,13:PRINT "シヤ シヤタ クタサイ"
1620 COLOR4:LOCATE7,14:PRINT "No.4 テキ ラ ケン,テ"
1630 LOCATE7,15:PRINT "トウシヤタ クタサイ"
1640 COLOR5:LOCATE7,16:PRINT "No.5 ヘル ラ ヲツユウサイ"
1650 LOCATE7,17:PRINT "タ センツシヤタ クタサイ"
1660 COLOR6:LOCATE7,18:PRINT "No.6 テタラメ ニ コウクアリ"
1670 LOCATE7,19:PRINT "ニ ナワナクノットシヤタ クタサイ"
1680 LOCATE13,23:COLOR1:PRINT "HIT ANY KEY"
1690 IFINKEY$=""THEN1690ELSERETURN
1700 LOCATE7:LOCATEX-1,Y-1:PRINT "キキ"COLOR 7:LOCATEX,Y:PRINT "キキ":LOCATEX,Y+1:
PRINT "キキ":LOCATEX,Y+2:PRINT "キキ":FORI=1 TO500:NEXTI
1710 NM=NM-1:LOCATEX-1,Y-1:PRINT "キキ":COLOR 7:LOCATEX,Y:PRINT "キキ":LOCATEX,Y+
1:PRINT "キキ":LOCATEX,Y+2:PRINT "キキ":SW=0:IF NM>0THEN200
1720 FORP=1TO500:BEEP1:BEEP0:NEXT
1730 PRINT CHR$(12):WIDTH40:LINE(0,18)-(38,23),"■",4,BF
1740 COLOR6:LOCATE30,0:PRINT "■":LOCATE31,1:PRINT "■":LOCATE30,2:PRINT "■":
FORP=1TO30:ZX=INT(RND(1)*30):ZY=INT(RND(1)*10):COLORRND(1)*6+1:LOCATEZX,ZY:PRINT
"■":NEXT
1750 FORP=30TO15STEP-1:COLOR3:LOCATEP,15:PRINT "◆":COLOR2:PRINT "◆":COLOR3:
LOCATEP,16:PRINT "◆":COLOR5:PRINT "◆":COLOR2:PRINT "◆":LOCATEP,17:COLOR3:PRINT "
◆":COLOR7:PR
INT "◆":COLOR2:PRINT "◆":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
1800 LINE(30,15)-(39,17),"■",BF
1810 COLOR4:LOCATE16,17:PRINT "■":COLOR7:LOCATE18,14:PRINT "■":LOCATE17,15:P
RINT "■":LOCATE18,16:PRINT "■"
1820 COLOR5:LOCATE7,10:PRINT "■"
1830 COLOR5:LOCATE7,11:PRINT "■"
1840 COLOR4:LOCATE7,12:PRINT "■"
1850 LOCATE12,23:COLORRND(1)*6+1:PRINT "TRY AGIN? [Y/N]":IFINKEY$="y"THENCLEAR:G
OTO100
1860 IFINKEY$="n"THENPRINT CHR$(12):END
1870 GOTO1850

```

パニック イン
MEIZ
MAZE

PC-8001

中居 康彦



迷路の出口をさがせ

魔の三角形として知られるバミューダ海域上空を飛行中、「ガン」という衝撃音とともに、激しい振動に見舞われた。「何だ! 対空砲火か?」と思う間もなく、私がコックピットから見たものは、この世のものとも思えない異様な光景であった。そういった光景が走馬燈のように風防ガラスに映っては消えていった。どれだけの時間が経過したのだろうか。「ズーン」という音とともに私の飛行機は異次元の迷路のような空間に放り出された。「どこかに出口があるはずだ。」と思った私は、まったく未知の空間を、出口を求めてさまようことになった。

遊び方

ゲームの操作はテンキー、スペースキー、[CTRL] キーでおこないます。⑧で前進、⑨で右に90度回転、④で左に90度回転します。この3つのキーで移動するわけですが、途中で自分の位置を確かめなくなったときは、[CTRL] キーをおしなから、移動キーをおしてください。画面の左上のサブ・スクリーンに、自分のいるまわりの地図が表示されます。ここで「■」は壁を表し、「●」は外界を表し、「▲」はエイリアン

(あとで説明します)を表し、「E」は出口を表します。ゲームを進めていくうちに、床が水色になっているところがあります。ここにエイリアンが潜んでいます。ここに足を踏み入ると、画面が戦闘モードに切りかわり、エイリアン「ト」が画面に出てきます。そこで、テンキーの②=下、③=左、④=右、⑤=上を使って、青い「●」で表される照準でぬらって、撃ち落としてください。スペースキーをおすと、レーザー発射となるのですが、メインスクリーンのわくに示されるレーザー発射口が、照準の座標に来るまで発射されないで、その間に、エイリアンが逃げることも十分あり得ます。したがって、野性の勘も必要となります。エイリアンは攻撃してきませんので、安心して追いかけることができるわけですが、いつまでも追いかけている

とエネルギーがなくなりGAME OVERになりますから、できるだけ早く撃ち落としてください(エネルギー残量は画面右上に黄色の帯で示されています)。迷路脱出のためにもう1つ強力な武器があります。それは、プラスチック爆弾で、壁にぶつかったときに、その壁のむこうが通路であれば、その壁を破壊することができます。しかし、これは10回しか使用できません(残りの爆弾の数はエネルギー残量の下に、黄色の「●」で示されています)。

以上の武器をうまく使って出口に到着すると、得点が表示されます。この得点は、エネルギー残量+撃ち落とししたエイリアンの数×1000+爆弾の数×1000点で示されますから、できるだけ爆弾を使わずに、エネルギー消費を少なく、しかもエイリアンをたくさん撃ち落とすよう努力してください。



▲魔のバミューダ海域でとじ込められた迷路、出口はどこにあるのか?

プログラムの入力順序とロード方法

リスト1を入力しセーブしたあと、リスト2、3のマシン語プログラムを入力、セーブします。

ロード方法は、CLOADで、リスト1をロードした後、MON②、L②でリスト2、さらに、L②でリスト③をロードします。[CTRL]キーと⑧キーを同時におして、BASICに復帰し、RUNさせます。

◆参考文献:「MAI」稲沢幸樹

ASCII 1983年1月号、©稲沢幸樹

リスト1 PANIC IN MAZE

[illegible]

リスト② PANIC IN MAZE マシン語リスト①

[illegible]

[illegible]

BE90 2A 74 E8 19 E5 21 00 00 01 CD 00 05 2A 74 E8 23 16D
 BEA0 22 74 E8 D5 21 1E 00 01 D1 7C B5 CA 16A
 BEB0 68 BE 21 00 00 22 74 E8 2A 8E E5 2A 74 E8 E8 18B
 BEC0 21 04 00 CD 95 B1 E5 21 00 00 CD 00 2A 6E E8 19B
 BED0 E5 2A 74 E8 01 CD 00 05 B1 E8 21 4E 00 19 101
 BEE0 E5 21 00 00 CD 00 05 2A 74 E8 23 22 74 E8 E8 137
 BEF0 D5 21 05 00 D1 CD 00 01 7C B5 CA B8 BE 21 00 1F9
 BF00 00 22 86 E8 21 13 00 22 88 E8 21 0A 00 22 8A E8 115
 BF10 21 00 00 22 8C E8 21 13 00 22 8E E8 21 0A 00 22 100
 BF20 90 E8 21 13 00 22 92 E8 21 1F 00 22 94 E8 CD A2 167
 BF30 C8 CD 75 B4 21 03 00 22 40 FF 21 A8 00 22 42 FF 16F
 BF40 2A 88 E8 21 01 00 E8 AF ED 52 22 44 FF 2A 8A 199
 BF50 E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF 21 00 00 22 4A FF 165
 BF60 21 00 00 22 4C FF CD 0F B4 21 02 00 CD 4F B1 E8 1F9
 BF70 D5 21 01 00 D1 CD 34 B0 7C B5 CA 4B C0 21 03 00 1A3
 BF80 CD 4F B1 22 96 E8 D5 2A 96 E8 E8 D5 21 01 00 19D
 BF90 CD 4B 00 D1 E8 25 2A 8A E8 E8 D5 21 03 00 21 160
 BFA0 4D 80 D1 CD 35 B2 7C B5 CA B5 BF 2A 8A E8 2B 22 1DA
 BFB0 8A E8 22 8A E8 D5 2A 96 E8 E8 D5 21 02 00 D1 184
 BFC0 3A B0 D1 E8 D5 2A 8A E8 E8 D5 21 11 00 D1 CD 4C 1ED
 BFD0 B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA 4B 2A 8A E8 23 22 8A 15E
 BFE0 E8 22 8A E8 21 03 00 CD 4F B1 22 96 E8 D5 2A 96 1A2
 BFF0 E8 E8 D5 21 01 00 D1 CD 34 B0 D1 E8 D5 2A 88 E8 177
 C000 E8 D5 21 00 00 D1 CD 4D B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA 109
 C010 1C C0 2A 88 E8 2B 22 88 E8 22 88 E8 D5 2A 96 E8 142
 C020 E8 D5 21 02 00 D1 CD 34 B0 D1 E8 D5 2A 88 E8 17B
 C030 D5 21 19 00 D1 CD 4C B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA 4B 174
 C040 C8 2A 68 E8 23 22 88 E8 22 88 E8 21 03 00 22 48 127
 C050 FF 21 68 00 22 42 FF 2A 88 E8 E8 21 01 00 E8 AF 12C
 C060 ED 52 22 44 FF 2A 8A E8 22 46 FF 21 93 00 22 48 1C5
 C070 FF 21 EC 00 22 4A FF 21 92 00 22 4C FF CD 0F B4 127
 C080 21 01 00 22 40 FF 21 A8 00 22 42 FF 2A 92 E8 1275
 C090 4A FF 2A E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF CD 0F 186
 C0A0 B4 D5 25 21 01 00 CD 89 B1 E8 21 00 00 CD 2B 81 13C
 C0B0 CD 43 B2 D1 E8 21 04 00 CD 35 B2 E8 D5 21 01 00 13C
 C0C0 D1 CD 3A B0 D1 E8 D5 2A 94 E8 E8 D5 21 11 00 D1 17C
 C0D0 4C 88 D1 E8 D5 25 2A 8A E8 E8 D5 21 01 00 CD 188
 C0E0 22 94 E8 22 94 E8 D5 21 01 00 CD 69 B1 E8 21 118
 C0F0 00 CD 2B 81 CD 05 D5 21 03 B2 D1 E8 21 10 00 CD 35 B2 10C
 C100 E8 D5 21 10 00 D1 CD 34 B0 D1 E8 D5 2A 92 E8 E8 193
 C110 D5 21 0C 00 D1 CD 4D B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA 2B 148
 C120 C1 2A 92 E8 2B 22 92 E8 22 92 E8 D5 21 01 00 194
 C130 CD 89 B1 E8 21 00 00 CD 2B 81 CD 43 B2 D1 E8 158
 C140 40 00 CD 35 B2 E8 D5 21 04 00 D1 CD 34 B0 D1 CD 35 153
 C150 D5 2A 92 E8 E8 D5 21 1A 00 D1 CD 4C B0 D1 CD 35 1E1
 C160 B2 7C B5 CA 70 C1 2A 92 E8 23 22 92 E8 22 92 E8 1DD
 C170 D5 25 21 01 00 CD 89 B1 E8 21 01 00 CD 2B 81 CD 156

C180 43 B2 D1 E8 21 01 00 CD 35 B2 E8 D5 21 01 00 D1 13A
 C190 CD 3A B0 D1 E8 D5 2A 94 E8 E8 D5 21 03 00 D1 CD 16A
 C1A0 4D 80 D1 CD 35 B2 7C B5 CA B5 C1 2A 94 E8 2B 22 166
 C1B0 9A E8 22 9A E8 21 01 00 22 40 FF 21 28 00 22 42 14A
 C1C0 FF 2A 92 E8 22 44 FF 2A 94 E8 22 46 FF 21 EA 00 120
 C1D0 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 40 FF 21 48 00 22 87
 C1E0 42 FF 2A 8E E8 22 44 FF 21 02 00 22 46 FF 21 87 178
 C1F0 00 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 40 FF 21 48 00 153
 C200 22 42 FF 2A 8E E8 22 44 FF 21 12 00 22 46 FF 21 123
 C210 87 00 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 40 FF 21 48 16C
 C220 00 22 42 FF 21 08 00 22 44 FF 2A 90 E8 22 46 FF 1D5
 C230 21 87 00 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 40 FF 21 15
 C240 48 00 22 42 FF 21 1B 00 22 44 FF 2A 90 E8 22 46 156
 C250 FF 21 87 00 22 48 FF CD 0F B4 2A 8C E8 E8 D5 21 1F
 C260 00 00 D1 CD 3C B0 7C B5 CA E2 C4 D5 2A 8C E8 189
 C270 D5 2A 8E E8 D1 CD 34 B0 D1 E8 D5 2A 98 E8 E8 D5 12
 C280 2A 90 E8 D1 CD 3A B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA 2E C4 196
 C290 21 0C 00 22 74 E8 21 01 00 22 40 FF 21 E8 00 22 159
 C2A0 42 FF 2A 74 E8 22 44 FF 2A 90 E8 22 46 FF 21 95 E8
 C2B0 00 22 48 FF CD 0F B4 D5 2A 74 E8 23 22 74 E8 E8 1E0
 C2C0 D5 21 1A 00 D1 CD 4D B0 D1 7C B5 CA 96 C2 21 03 1F3
 C2D0 00 22 74 E8 21 01 00 22 40 FF 21 E8 00 22 42 FF 60
 C2E0 2A 8E E8 22 44 FF 2A 74 E8 22 46 FF 21 96 00 22 1C8
 C2F0 48 FF CD 0F B4 D5 2A 74 E8 23 22 74 E8 E8 D5 21 184
 C300 11 00 D1 CD 4D B0 D1 7C B5 CA D4 C2 21 01 00 22 152
 C310 40 FF 21 E8 00 22 42 FF 2A 8E E8 22 44 FF 2A 90 16A
 C320 E8 22 46 FF 21 8F 00 22 48 FF CD 0F B4 21 19 00 132
 C330 22 40 FF 21 F4 01 22 42 FF 21 02 00 22 44 FF CD 2F
 C340 12 B4 21 0A 00 22 40 FF CD 30 B5 21 0C 00 22 74 104
 C350 E8 21 01 00 22 40 FF 21 A8 00 22 42 FF 2A 74 E8 1D
 C360 22 44 FF 2A 90 E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF CD 15
 C370 0F B4 D5 2A 74 E8 23 22 74 E8 E8 D5 21 1A 00 D1 188
 C380 4D B0 D1 7C B5 CA 51 C3 21 03 00 22 74 E8 21 160
 C390 01 00 22 40 FF 21 A8 00 22 42 FF 2A 8E E8 22 44 194
 C3A0 FF 2A 74 E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF CD 0F B4 106
 C3B0 D5 2A 74 E8 23 22 74 E8 E8 D5 21 11 00 D1 CD 40 109
 C3C0 80 D1 7C B5 CA 8F C3 21 00 00 22 8C E8 D5 2A 159
 C3D0 8E E8 E8 D5 2A 8A E8 E8 21 01 00 E8 AF ED 52 D1 187
 C3E0 CD 3A B0 D1 E8 D5 2A 8E E8 E8 D5 2A 88 E8 D1 CD 10A
 C3F0 34 B0 D1 CD 3C B2 E8 D5 2A 8E E8 E8 D5 2A 88 E8 25
 C400 E8 21 01 00 19 D1 CD 34 B0 D1 CD 3C B2 D1 E8 D5 1C5
 C410 2A 8A E8 E8 D5 2A 90 E8 D1 CD 34 B0 D1 CD 35 B2 105
 C420 7C B5 CA 2B C4 21 01 00 22 84 E8 C3 DF C4 D5 2A 1FF
 C430 8C E8 E8 2A 8E E8 AF ED 52 D1 E8 D5 2A 8C F4
 C440 E8 E8 2A 8E E8 E8 AF ED 52 D1 CD 86 B1 D1 CD 80 7C
 C450 B1 E8 D5 2A 98 E8 D5 2A 98 E8 E8 AF ED 52 D1 3A
 C460 D1 E8 D5 2A 98 E8 E8 2A 90 E8 E8 AF ED 52 D1 137
 C470 CD 86 B1 D1 CD 80 B1 22 9C E8 2A 8C E8 D5 2A 13E

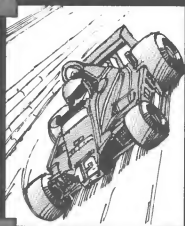
C778 21 00 00 22 4C FF CD 0F 84 21 01 00 E5 21 0E 00 :54
 C780 CD 39 81 CD 6C 80 41 4C 49 45 4E 3D 04 2A 7A E8 :28
 C790 CD 97 80 CD 06 80 21 00 00 22 74 EB CD A2 :52
 C7A0 CB CD 75 84 2A E8 22 40 FF 21 64 00 22 42 FF :80
 C7B0 21 05 00 22 44 FF CD 12 84 2A 5A E8 21 10 :00 :A6
 C7C0 19 22 5A E8 2A 5A E8 D5 21 93 11 D1 CD 40 :80 :99
 C7D0 7C 85 CA D8 C7 21 93 11 22 5A E8 21 00 22 :48 :99
 C7E0 FF CD 3D 85 05 2A 7A E8 23 22 74 E8 EB D5 :21 :14
 C7F0 00 D1 CD 40 80 01 7C 85 CA 9E C7 2A B2 E8 :26 :F0
 C800 EB 21 00 0F 22 5A E8 2A 5A E8 2A 6E EB :2A :C1
 C810 6E EB CD 07 80 CD 08 85 2A 6E EB 5A 6A E8 :5D :AD
 C820 21 00 CD 00 CD 80 21 00 22 40 FF 21 00 00 :22 :32
 C830 42 FF 21 00 00 22 44 FF CD 09 84 21 00 00 :22 :40 :5E
 C840 FF 21 01 00 22 42 FF 21 1C 00 22 44 FF 21 :13 :00 :5A
 C850 22 46 FF 21 87 00 22 48 FF 21 01 00 22 42 :FF :D1 :02
 C860 0C 84 21 08 00 22 40 FF 21 02 00 22 42 :FF :21 :18 :9F
 C870 00 22 44 FF 21 12 08 22 46 FF 21 87 00 22 :4B :FF :10
 C880 21 01 00 22 4A FF CD 0C 84 2A 62 E8 22 40 :FF :2A :19
 C890 66 EB 22 42 FF 2A 68 E8 22 44 FF CD 9B 84 :CD :75 :EE
 C8A0 84 C9 2A B6 EB 21 01 00 19 22 B6 E8 2A B6 :E8 :63
 C8B0 EB D5 21 04 00 D1 CD 3A B0 7C 85 CA C8 21 :00 :80 :9E
 C8C0 21 01 00 22 46 E8 2A B6 E8 22 40 FF 21 01 :00 :22 :42 :FF :9E
 C8D0 21 01 00 22 44 FF CD 9B 84 C9 CD 8B 85 D5 :D5 :2A :7D
 C8E0 60 EB 21 01 00 CD 35 B2 D1 EB D5 21 00 :D1 :8C :9C
 C8F0 CD 3A B0 D1 EB D5 2A 6A E8 EB 21 01 08 :CD :35 :9C
 C900 82 D1 E8 D5 21 08 00 D1 CD 3A B0 D1 CD :35 :82 :E8 :36
 C910 05 2A 60 EB 05 21 01 00 D1 CD 4C 80 D1 CD :3C :5D
 C920 B2 EB 05 2A 60 EB D5 21 25 00 D1 CD 40 :80 :D1 :56
 C930 CD 3C 82 E8 D5 2A 6A E8 D5 21 01 00 D1 :CD :4C :80
 C940 B0 D1 CD 3C 82 E8 D5 2A 6A E8 D5 21 25 :00 :D1 :49
 C950 CD 4D 80 D1 CD 3C 82 E8 D5 2A 6E E8 D5 :2A :6A :F8
 C960 EB D1 CD 8B 80 EB D5 21 01 00 D1 CD 3C :80 :D1 :48
 C970 3C B2 E8 D5 2A 7C E8 EB 05 21 00 00 D1 :CD :3A :80 :9F
 C980 21 00 00 22 42 FF 21 08 00 22 44 FF CD :09 :84 :21 :55
 C990 21 00 00 22 74 E8 21 13 00 00 22 4A FF :CD :09 :84 :21 :55
 C9A0 22 40 FF 21 0A 00 EB 2A 7A E8 EB AF ED :52 :FC :3A
 C9B0 FF 21 13 00 EB 2A 7A E8 19 22 44 FF 21 :0A :00 :EB :58
 C9C0 2A 7A E8 19 22 46 FF 21 87 00 22 48 FF :21 :01 :00 :59
 C9D0 42 FF CD 0C 84 21 14 00 22 40 FF 21 03 :00 :22 :04 :04
 C9E0 22 44 FF 21 02 00 22 44 FF CD 12 84 D5 :2A :7A :E8 :23 :04
 C9F0 22 7A E8 EB D5 21 05 00 D1 CD 40 80 :D1 :7C :85 :CA :EB
 CA00 45 C9 2A 60 EB 22 42 FF 2A 6E E8 2A 6E :E8 :2A :6E :1A
 CA10 EB 5A 6A E8 21 00 00 CD 80 2A 62 E8 :2A :62 :F0 :61
 CA20 40 FF 2A 66 EB 22 42 FF 2A 68 EB 22 44 :FF :21 :00 :00 :E0
 CA30 B4 21 05 00 22 44 FF CD 09 B4 21 00 00 :22 :74 :EB :21 :00 :22 :01
 CA50 22 44 FF CD 09 B4 21 00 00 22 74 EB :21 :00 :00 :22 :01

C490 9E E8 D1 CD 34 B0 7C 85 CA 91 C4 21 00 00 :22 :9A :25
 C498 E8 2A 9B E8 D1 CD 34 B0 7C 85 CA 91 C4 :21 :00 :00 :22 :9A :25
 C4A0 AB C4 21 00 00 22 9C E8 2A 9E E8 2A 9A E8 :19 :83
 C4B0 22 BE E8 2A 9E E8 2A 9C E8 19 22 90 E8 21 :01 :AB
 C4C0 00 22 40 FF 21 4B 00 22 44 FF 2A BC E8 22 :44 :FF :50
 C4D0 2A 9B E8 22 46 FF 21 28 00 22 48 FF CD 0F :84 :C3 :19
 C4E0 15 C5 D5 21 01 00 CD 99 81 E8 21 09 00 :CD :28 :81 :96
 C4F0 CD 42 82 D1 E8 21 40 00 CD 35 B2 E8 D5 :21 :40 :00 :B4
 C500 D1 CD 34 B0 7C 85 CA 15 C5 2A 92 E8 :22 :8C :E8 :2A :9E
 C510 94 E8 22 98 E8 21 01 00 22 40 FF 21 E8 :00 :22 :42 :9E
 C520 FF 2A BE E8 22 46 FF 21 02 00 22 46 FF :21 :96 :00 :45 :A5
 C530 22 40 FF CD 0F 84 21 01 00 22 40 FF 21 :E8 :00 :22 :47 :A7
 C540 42 FF 2A BE E8 22 44 FF 21 12 00 22 46 :FF :21 :96 :97 :97
 C550 00 CD 0F 84 21 01 00 22 40 FF 21 E8 :00 :85
 C560 22 42 FF 21 08 00 22 44 FF 2A 90 E8 22 :46 :FF :21 :1E
 C570 95 00 22 42 FF CD 0F 84 21 01 00 22 40 :FF :21 :E8 :1A
 C580 00 22 42 FF 21 18 00 22 44 FF 2A 98 :E8 :22 :46 :FF :8D
 C590 21 95 00 22 48 FF CD 0F 84 21 02 00 :22 :40 :FF :CD :80
 C5A0 3D 85 21 08 00 22 74 E8 D5 2A 7A E8 :23 :22 :74 :E8 :8D
 C5B0 E8 D5 21 20 03 D1 CD 40 80 D1 7C 85 :CA :AB :C5 :05 :A0
 C5C0 D5 2A 5C E8 E8 D5 21 01 00 D1 CD 3A :B0 :D1 :E8 :05 :38
 C5D0 2A 84 E8 E8 D5 21 01 00 D1 CD 3A B0 :D1 :CD :3C :82 :86
 C5E0 D1 7C 85 CA 2E BF 2A 5C E8 E8 D5 21 :01 :00 :D1 :CD :A7
 C5F0 3A 80 7C 85 CA F8 C5 C9 21 00 00 22 :74 :E8 :21 :03 :28
 C600 00 22 40 FF 21 28 00 22 42 FF 2A B6 :E8 :E8 :21 :01 :84
 C610 00 EB AF ED 52 22 44 FF 2A 8A E8 22 :46 :FF :21 :93 :F5
 C620 00 22 48 FF 21 EC 00 22 4A FF 21 92 :00 :22 :4C :FF :01
 C630 CD 84 21 64 00 22 40 FF 21 C8 00 22 :42 :FF :21 :E3
 C640 82 00 22 44 FF CD 12 84 21 03 00 22 :40 :FF :21 :48 :EB
 C650 00 22 42 FF 2A B8 EB 21 01 00 EB AF :ED :52 :22 :05
 C660 44 FF 2A BA EB 22 46 FF 21 F0 00 22 :48 :FF :21 :F0 :D1
 C670 00 22 44 FF 21 F0 00 22 4C FF CD 0F :84 :21 :96 :00 :30
 C680 22 40 FF 21 C8 00 22 42 FF 21 02 00 :22 :44 :FF :CD :02
 C690 12 84 D5 2A 7A E8 23 22 74 E8 EB D5 :21 :1E :00 :D1 :92
 C6A0 CD 40 80 D1 7C 85 CA FE C5 21 03 00 :22 :40 :FF :21 :FF
 C6B0 AB 00 22 42 FF 2A B8 EB 21 01 00 EB :AF :ED :52 :88
 C6C0 22 44 FF 2A 8A E8 22 46 FF 21 00 00 :22 :48 :FF :21 :13
 C6D0 00 22 44 FF 21 00 00 22 42 FF CD 0F :84 :21 :01 :AB
 C6E0 2A 9A E8 22 40 FF 21 A8 00 22 42 FF :2A :92 :E8 :22 :44 :FF :96
 C6F0 2A 9A E8 22 7A E8 21 07 00 22 48 FF :CD :0F :84 :2A :51
 C700 2A 9A E8 28 22 44 FF 2A 7A E8 21 07 :00 :22 :40 :FF :21 :3F
 C710 00 00 22 42 FF 21 00 00 D1 CD 34 :B0 :7C :85 :CA :EB
 C720 E8 E8 D5 21 01 00 CD 39 81 CD 6C :80 :47 :4F :20 :45 :82
 C730 10 00 E5 21 01 00 CD 00 22 42 FF :2A :80 :47 :4F :20 :45 :82
 C740 58 49 54 00 21 03 00 22 40 FF 21 :A8 :00 :22 :42 :FF :A6
 C750 2A B8 EB 21 01 00 EB AF ED 52 22 :44 :FF :2A :8A :99
 C760 E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF 21 :00 :00 :22 :44 :FF :65

リスト-3 PANIC IN MAZE マシン語サブルーチン

D400	20	00	28	B0	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	90	:2C
D410	20	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	00	00	08	90	:4C
D420	00	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	00	00	08	90	:EC
D430	20	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	00	00	08	90	:70
D440	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	90	20	00	28	B0	:2C
D450	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	90	20	00	28	B0	:4C
D460	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	90	20	00	28	B0	:0C
D470	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	90	20	00	28	B0	:5C
D480	20	00	28	B0	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	B0	:6C
D490	20	00	28	B0	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	B0	:4C
D4A0	20	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	00	00	08	B0	:6C
D4B0	20	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	00	00	08	B0	:8C
D4C0	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	:8C
D4D0	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	:2C
D4E0	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	:4C
D4F0	00	00	08	90	20	00	28	B0	00	00	08	B0	20	00	28	B0	:BC
D500	21	00	F3	7E	B0	20	02	36	8E	23	7C	B5	20	F4	C9	:34	
D510	52	E0	41	E1	79	32	32	3A	32	DF	47	E5	36	09	:31		
D520	23	10	F8	E1	11	00	19	0D	20	EE	2A	02	DF	06	0F	:84	
D530	36	00	11	0E	00	19	36	00	23	10	F4	2A	28	DF	ED	:8C	
D540	58	22	DF	19	7E	0F	01	20	00	2A	02	DF	36	02	11	E0	:53
D550	00	19	36	01	1B	0F	2A	02	DF	11	10	00	19	36	05	11	:08
D560	C0	00	19	36	03	2A	02	DF	ED	58	DF	19	7E	FE	01	:38	
D570	20	11	2A	02	DF	11	0E	00	19	36	01	11	E0	00	19	:36	
D580	36	03	2A	02	DF	7E	FE	B0	C0	2A	02	DF	11	D1	00	:19	
D590	0A	23	06	36	09	23	10	F8	36	08	23	23	36	:C1			
D5A0	36	0A	23	06	36	09	23	10	F8	36	08	23	23	36	:C1		
D5B0	0A	23	06	36	09	23	10	F8	36	08	23	23	36	:C1			
D5C0	01	D9	FF	1B	11	FF	FF	1B	11	FF	FF	01	01	00	:E2		
D5D0	36	15	21	FF	1B	11	FF	FF	01	FF	FF	01	27	00	36	16	:21
D5E0	D9	FF	1B	08	11	D9	FF	01	FF	FF	01	27	00	36	16	:21	
D5F0	53	20	ED	03	22	DF	22	38	DF	C9	D0	2A	04	DF	21	E0	:3F
D600	C3	12	D6	C3	2F	D6	C3	2F	D6	C3	96	D6	C3	96	D6	:23	
D610	BC	D6	ED	58	02	DF	21	B2	F4	0E	0F	06	F4	77	:23		
D620	23	10	F9	13	05	F1	5A	F0	09	C1	00	20	ED	C9	:21		
D630	F0	F4	ED	58	04	DF	0E	07	06	07	1A	77	23	:A0			
D640	70	F4	ED	58	04	DF	0E	07	06	07	1A	77	23	:A0			
D650	06	07	36	00	23	23	10	FA	11	6A	00	19	0D	20	FE	:71	
D660	21	64	F5	D0	36	00	4F	50	36	02	46	00	36	04	46	C9	:5D
D670	21	B4	F5	D0	36	00	4F	50	36	02	46	00	36	04	46	C9	:5D
D680	C1	E1	11	78	00	19	10	ED	21	9E	F4	06	0F	11	78	00	:92
D690	36	00	19	10	F8	C9	21	9C	F4	06	0F	E5	5A	5D	13	:57	
D6A0	13	01	00	ED	B8	C1	E1	11	78	00	19	10	F8	C9	2A	:02	
D6B0	F4	06	0F	11	78	00	36	00	19	10	F8	C9	2A	:02			
D6C0	FF	7E	11	E0	D7	B3	5F	1A	77	23	10	F5	C9	0F	00	:C7	

D6D0	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:78
D6E0	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:78
D6F0	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:98
D700	10	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	:78
D710	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	:78
D720	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	:78
D730	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	:78
D740	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:78
D750	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:78
D760	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:78
D770	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:78
D780	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	:78
D790	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	:78
D7A0	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	:78
D7B0	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	F0	FF	:78
D7C0	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:78
D7D0	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:78
D7E0	20	EE	EF	94	97	B0	88	20	F0	87	E4	55	56	20	20	:9D	
D7F0	20	EE	EF	94	97	B0	88	20	F0	87	E4	55	56	20	20	:9D	
D800	21	00	E0	22	00	91	92	90	00	0F	00	0F	00	0F	00	0F	:02
D810	19	22	04	DF	C9	E5	05	87	ED	52	D1	E1	D8	28	01	:55	
D820	37	C9	E5	07	E1	C9	E5	29	09	78	77	23	7A	77	E1	:0D	
D830	C9	C5	D5	65	2E	00	55	06	08	29	30	01	19	10	F4	:A7	
D840	C1	C9	E5	D5	F5	2A	61	D8	54	5D	19	19	7D	B4	67	:11	
D850	81	00	19	22	61	D8	F1	BC	28	EA	38	E8	7C	D1	E1	:3C	
D860	C9	53	00	21	D8	38	F7	21	00	06	ED	48	00	DF	AF	:CD	
D870	D8	23	00	21	D8	38	F7	21	00	06	ED	48	00	DF	AF	:CD	
D880	27	00	22	D8	E5	11	F0	05	EB	ED	52	CD	22	D8	E1	:58	
D890	27	00	22	D8	E5	11	F0	05	EB	ED	52	CD	22	D8	E1	:58	
D8A0	23	11	27	00	CD	15	D8	38	11	26	00	19	CD	22	D8	:E1	
D8B0	00	22	08	DF	21	02	00	DF	21	02	00	DF	21	02	00	:9D	
D8C0	CD	31	D8	EB	2A	00	DF	19	ED	5B	00	DF	19	ED	5B	:00	
D8D0	DD	7E	00	DF	3A	06	DF	47	00	70	00	7E	B2	B8	C4	:62	
D8E0	22	00	DF	3A	06	DF	47	00	70	00	7E	B2	B8	C4	:62		
D8F0	D9	D0	7E	4E	B8	C4	67	D9	D0	7E	B8	C4	67	D9	D0	:35	
D900	7E	02	B8	C4	67	D9	D0	7E	B8	C4	67	D9	D0	7E	B8	:C4	
D910	26	00	ED	B4	2A	02	DF	19	19	7E	23	66	FF	ED	00	:19	
D920	06	DF	D0	77	00	DF	D0	77	00	DF	D0	77	00	DF	D0	:19	
D930	23	22	0A	DF	11	24	00	7E	00	7E	00	7E	00	7E	00	:2C	
D940	DF	23	22	0A	DF	11	24	00	7E	00	7E	00	7E	00	7E	:2C	
D950	00	DF	11	0E	06	7E	B7	28	02	36	01	23	1B	7A	B3	:20	
D960	F4	C9	11	00	FF	18	00	ED	21	27	00	1B	08	11	FF	:18	
D970	03	11	00	2A	CD	DF	23	22	0C	DF	23	22	0C	DF	23	:38	
D980	CD	27	D8	C1	C9	21	0F	00	22	DF	21	01	0A	00	22	:10	
D990	DF	27	D8	C1	C9	21	0F	00	22	DF	21	01	0A	00	22	:10	
D9A0	22	18	DF	21	02	00	22	1A	DF	C9	2A	02	DF	36	00	:85	
D9B0	50	13	01	00	01	ED	B0	2A	1E	DF	11	27	00	CD	31	:44	



カリフォルニアレーシング

PC-8001

窪田 良

ブレーキ故障だ!!

カリフォルニアの豊かな太陽がSun Sunと照りつける所。ここカリフォルニア州のレーシングサーキットで開催されるレースに参加したきみはテスト走行中、車のブレーキが故障していることに気がついた。もう止めることはできない。きみが行い得るのは、ガードレールや障害物を避けながら走ることだけなのだ。

ただ長距離走ることだけなのだ。

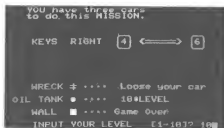
遊び方

RUNさせると、レベル(1-10)を聞いてきますので入力してください。このレベルによって、後述のボーナス点が決定されます。画面に道路が表示されるとゲームスタートです。テンキーの[4]、[6]を使って、ガードレールや障害物

物と衝突しないように車を操作してください。画面上に表示される「●」は、オイル・タンクです。これを取ると前述のレベル数に応じたボーナス(1-10)得点が加算されますがゲーム自体の難易度には直接関係ないようです。なお、車は3台用意されており、障害物に衝突すると1台ずつ減っていき、車が0になるとゲームオーバーです。また、車がガードレールに衝突すると即座にゲームオーバーとなります。



◀ オープニング画面、さあ RETURN キーを押してスタートだ!



◀ キーとキャラクターの説明をよく読んでゲームを楽しもう。

リスト1 カリフォルニアレーシング

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** ORIGINAL GAME by *****
40 REM *****
50 REM ***** PATCH'S WORKSHOP *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM ***** INITIALIZING *****
110 CONSOLE0,25,0,1: CLEAR3600,&H0FFF: PRINT CHR$(12): DEFUSR0=&HE000
120 DIM RD$(257): FOR I=257 TO 1 STEP -1: READRD$(I): NEXT
130 RESTORE3180: FOR I=&HE000 TO &HE00B: READ C$: POKE I, VAL(' '&H'+C$): NEXT
140 WA$=CHR$(239)+CHR$(191): XX=&HFD70: CA=3
150 WB$=CHR$(135)+CHR$(226)+CHR$(236)
160 MI$=CHR$(&H1C)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1E)+CHR$(&H1F)

```

```

170 WIDOTH80,25:GOSUB 3200
180 GOSUB 3410
190 REM ##### initial setting 2 #####
200 WIDTH 80,25:SC=0:CA=3:LOCATE 31,1:PRINT '** California Racing **':LOCATE6
0,1:PRINT 'CAR':CA
210 FOR R=1TO22
220 LOCATE 20,25-R: PRINT R$(R)
230 NEXT
240 POKE XX,&H1E:IN=22
250 REM ##### MAIN #####
260 GOSUB 420
270 LOCATE 8,0:PRINT 'SCORE':SC
280 POKE XX,0
290 A=USR0(0)
300 XX=XX+MX:POKE XX,&H1E
310 IN=IN+1
320 IF IN>257THEN IN=1
330 RN= INT(RNO(1)*35)+1
340 IF MID$(R0$(IN),RN,1)<>'.' THEN GOTO 380
350 Q=INMOD3:ONQ GOTO 370
360 RD$=LEFT$(R0$(IN),RN-1)+'+'+RIGHT$(R0$(IN),35-RN):GOTO 390
370 R0$=LEFT$(RD$(IN),RN-1)+'●'+RIGHT$(RD$(IN),35-RN):GOTO 390
380 RD$=RD$(IN)
390 LOCATE20,3:PRINT R0$
400 SC=SC+1:GOTO 260
410 REM ##### KEY #####
420 ON INSTR(WA$,CHR$(INP(0)))GOTO 440,450
430 MX=0:GOTO 460
440 MX=-1:GOTO 460
450 MX=1
460 S=PEEK(XX+MX-120)
470 ON INSTR(WB$,CHR$(S)) GOSUB 500,540,580
480 RETURN
490 REM ##### hit wall routin #####
500 FOR J=1TO3:OUT81,33:BEEP1:FOR I=1TO10:NEXT:BEEP0:BEEP1:FOR I=1TO10:NEXT:BEEP
0:BEEP1:FOR I=1TO150:NEXT:BEEP0:OUT81,32:NEXT J
510 FORI=0TO10:POKEXX+1,&HEC+IMO2:FORJ=1TO40:BEEP1:BEEP0:NEXT:POKEXX-1,&HEO-IMO
02:NEXT
520 POKE XX,&HF0:LOCATE 35,0:PRINT 'GAME OVER':FOR I=0TO750:NEXT:GOTO 3560
530 REM ##### hit # routin #####
540 FOR I=1TO 50:N=(IMOD4)+1:MA$=MID$(MI$,N,1):POKE XX,ASC(MA$):FOR J=1TO I:BEEP
1:NEXT:FOR J=1TOI:BEEP 0:NEXT:NEXT
550 CA=CA-1:IF CA=0 THEN GOTO 3560
560 LOCATE 60,0:PRINT 'CAR':CA:RETURN
570 REM ##### hit oil tank routin #####
580 BEEP1:BEEP0:SC=SC+10*L
590 RETURN
600 REM ##### DATA #####
610 DATA " ■:.....■ "
620 DATA " ■:.....■ "
630 DATA " ■:.....■ "
640 DATA " ■:.....■ "
650 DATA " ■:.....■ "
660 DATA " ■:.....■ "
670 DATA " ■:.....■ "
680 DATA " ■:.....■ "
690 DATA " ■:.....■ "
700 DATA " ■:.....■ "
710 DATA " ■:.....■ "
720 DATA " ■:.....■ "
730 DATA " ■:.....■ "
740 DATA " ■:.....■ "
750 DATA " ■:.....■ "
760 DATA " ■:.....■ "
770 DATA " ■:.....■ "
780 DATA " ■:.....■ "
790 DATA " ■:.....■ "
800 DATA " ■:.....■ "
810 DATA " ■:.....■ "
820 DATA " ■:.....■ "
830 DATA " ■:.....■ "
840 DATA " ■:.....■ "

```

リスト続く

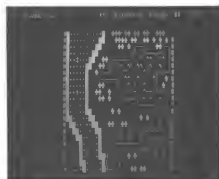

```

1570 DATA  ## ..... #
1580 DATA  ## ..... #
1590 DATA  ## ..... #
1600 DATA  ## ..... #
1610 DATA  ## ..... #
1620 DATA  ## ..... #
1630 DATA  ## ..... #
1640 DATA  ## ..... #
1650 DATA  ## ..... #
1660 DATA  ## ..... #
1670 DATA  ## ..... #
1680 DATA  ## ..... #
1690 DATA  ## ..... #
1700 DATA  ## ..... #
1710 DATA  ## ..... #
1720 DATA  ## ..... #
1730 DATA  ## ..... #
1740 DATA  ## ..... #
1750 DATA  ## ..... #
1760 DATA  ## ..... #
1770 DATA  ## ..... #
1780 DATA  ## ..... #
1790 DATA  ## ..... #
1800 DATA  ## ..... #
1810 DATA  ## ..... #
1820 DATA  ## ..... #
1830 DATA  ## ..... #
1840 DATA  ## ..... #
1850 DATA  ## ..... #
1860 DATA  ## ..... #
1870 DATA  ## ..... #
1880 DATA  ## ..... #
1890 DATA  ## ..... #
1900 DATA  ## ..... #
1910 DATA  ## ..... #
1920 DATA  ## ..... #
1930 DATA  ## ..... #
1940 DATA  ## ..... #
1950 DATA  ## ..... #
1960 DATA  ## ..... #
1970 DATA  ## ..... #
1980 DATA  ## ..... #
1990 DATA  ## ..... #
2000 DATA  ## ..... #
2010 DATA  ## ..... #
2020 DATA  ## ..... #
2030 DATA  ## ..... #
2040 DATA  ## ..... #
2050 DATA  ## ..... #
2060 DATA  ## ..... #
2070 DATA  ## ..... #
2080 DATA  ## ..... #
2090 DATA  ## ..... #
2100 DATA  ## ..... #
2110 DATA  ## ..... #
2120 DATA  ## ..... #
2130 DATA  ## ..... #
2140 DATA  ## ..... #
2150 DATA  ## ..... #
2160 DATA  ## ..... #
2170 DATA  ## ..... #
2180 DATA  ## ..... #
2190 DATA  ## ..... #
2200 DATA  ## ..... #
2210 DATA  ## ..... #
2220 DATA  ## ..... #
2230 DATA  ## ..... #
2240 DATA  ## ..... #
2250 DATA  ## ..... #
2260 DATA  ## ..... #
2270 DATA  ## ..... #
2280 DATA  ## ..... #

```



▲コースの画面、道路が分岐する場所だ。



▲細いコースは慎重な操作が必要だ。

リスト続く

```

2290 DATA #-----#
2300 DATA #-----#
2310 DATA #-----#
2320 DATA #-----#
2330 DATA #-----#
2340 DATA #-----#
2350 DATA #-----#
2360 DATA #-----#
2370 DATA #-----#
2380 DATA #-----#
2390 DATA #-----#
2400 DATA #-----#
2410 DATA #-----#
2420 DATA #-----#
2430 DATA #-----#
2440 DATA #-----#
2450 DATA #-----#
2460 DATA #-----#
2470 DATA #I I#
2480 DATA #I I#
2490 DATA #I I#
2500 DATA #-----#
2510 DATA #-----#
2520 DATA #-----#
2530 DATA #-----#
2540 DATA #-----#
2550 DATA #-----#
2560 DATA #-----#
2570 DATA #-----#
2580 DATA #-----#
2590 DATA #-----#
2600 DATA #-----#
2610 DATA #-----#
2620 DATA #-----#
2630 DATA #-----#
2640 DATA #-----#
2650 DATA #-----#
2660 DATA #-----#
2670 DATA #-----#
2680 DATA #-----#
2690 DATA #-----#
2700 DATA #-----#
2710 DATA #-----#
2720 DATA #-----#
2730 DATA #-----#
2740 DATA #-----#
2750 DATA #-----#
2760 DATA #-----#
2770 DATA #-----#
2780 DATA #-----#
2790 DATA #-----#
2800 DATA #-----#
2810 DATA #-----#
2820 DATA #-----#
2830 DATA #-----#
2840 DATA #-----#
2850 DATA #-----#
2860 DATA #-----#
2870 DATA #-----#
2880 DATA #-----#
2890 DATA #-----#
2900 DATA #-----#
2910 DATA #-----#
2920 DATA #-----#
2930 DATA #-----#
2940 DATA #-----#
2950 DATA #-----#
2960 DATA #-----#
2970 DATA #-----#
2980 DATA #-----#
2990 DATA #-----#
3000 DATA #-----#

```


サーチライト

PC-8001

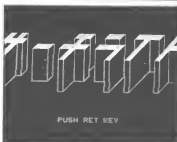
奥村 信人

宇宙海賊の襲撃だ

ここは星間刑務所。宇宙の重犯罪人を投獄するためにつくられた施設である。本日正午、金星一帯に勢力をもつ海賊団の首領が運送されてきた。同じ頃、『謎の円盤の大量』が星間刑務所周辺に降りたった」という情報が届いたため、刑務所では非常警戒体制をとることになったのだが……

遊び方

テンキーで黄色の大きなサーチライトを移動させ、攻めてくる海賊を探し出し、スペースキーを押してください。



▲オープニング画面のタイトルもなかなか良いのだ。

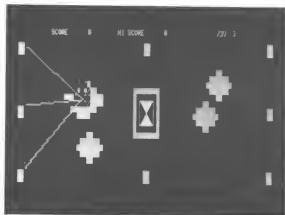


▲ベスト5の記録を残すことができるぞ、きみは何位か!?

まわりの8箇所の銃座から一斉に狙撃します。ただし、ライト中央でないとまは当たりません。なお黄色のライト以外は補助用のライトで、ランダムに動きますが海賊を探すのに役に立つだけです。さらにこの補助ライトは最初は3個ありますが得点があがるにつ

れて1つずつ減っていきます。また、このゲームでは中央の獄舎から遠いところで撃てばそれだけ高い得点が増えられます。

最後にこのゲームでは3人の海賊が侵入すると、刑務所が海賊に占領されたことになり、ゲームオーバーとなります。



▲一斉に狙撃して、宇宙海賊をやっつけろ!!



▲サーチライトを移動して、海賊を見つけ出せ!

リスト1 サーチライト

```

10  CONSOLE 0,25,0,1: CLEAR 300,&HCFFF
20  DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD02E:DEFUSR2=&HD055
30  GOSUB 1710
40  DIM X(3),Y(3),MX(3),MY(3),AX(5),AY(5),CX(8),CY(8),HS(5),NA(5),C(3),A%(100),B
   %(2000):DEFINT A-Z
50  GOSUB 1150:GOSUB 1530
60  X=50:Y=10:R=3:A=1:N1=3:S=0
70  BO=500:T1=0:T1=200:S1=100:AD=&HD0A9
80  X(1)=5:X(2)=40:X(3)=70:Y(1)=5:Y(2)=10:Y(3)=15
90  MX(1)=1:MX(2)=1:MX(3)=1:MY(1)=1:MY(2)=1:MY(3)=1
100 AX(1)=5:AX(2)=5:AX(3)=5:AX(4)=69:AX(5)=69:AY(1)=5:AY(2)=10:AY(3)=15:AY(4)=5:
   AY(5)=15
110 CX(1)=3:CY(1)=3:CX(2)=3:CY(2)=12:CX(3)=3:CY(3)=22:CX(4)=39:CY(4)=21
120 CX(5)=74:CY(5)=22:CX(6)=74:CY(6)=12:CX(7)=74:CY(7)=3:CX(8)=39:CY(8)=4
130 C(1)=&HAB:C(2)=&H4B:C(3)=&HBB
140 GOTO 230
150 REM ===== タイム イット =====
160 K2=INP(0):K1=INP(1)
170 X1=(K2=239)-(K2=191)+(X>61)-(X<5))*4
180 Y1=(K1=254)-(K2=251)+(Y>15)-(Y<5))*2
190 POKE AD,&HB:U=USR(X*256+Y):X=X+X1:Y=Y+Y1:POKE AD,&HCB:U=USR(X*256+Y)
200 REM ===== ヲグ* =====
210 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 430
220 RETURN
230 REM ===== ヲグ・タイム イット =====
240 FOR I=1 TO R
250 IF X(I)>65 THEN MX(I)=-1
260 IF X(I)<5 THEN MX(I)=1
270 IF Y(I)<5 THEN MY(I)=1
280 IF Y(I)>16 THEN MY(I)=-1
290 POKE AD,&HB:U=USR1(X(I)*256+Y(I)):X(I)=X(I)+MX(I):Y(I)=Y(I)+MY(I):POKE AD,C
   (I):U=USR1(X(I)*256+Y(I))
300 NEXT
310 REM ===== イリツ イット =====
320 FOR Z=1 TO A
330 GOSUB 150
340 IF AX(Z)>30 AND AX(Z)<43 AND AY(Z)>5 AND AY(Z)<17 GOTO 630
350 IF RND(1)>.15 THEN AX(Z)=AX(Z)+SGN(39-AX(Z)):GOTO 370
360 AX(Z)=AX(Z)+SGN(39-AX(Z)):AY(Z)=AY(Z)+SGN(12-AY(Z))
370 U=USR2((AX(Z)-1)*256+(AY(Z)-1))
380 PUT(35,9)-(42,16),A%
390 T1=T1+1:IF T1<T1 THEN AD=0
400 IF A<5 THEN A=A+1
410 T1=T1+200:IF R>0 THEN R=R-1
420 NEXT :GOTO 230
430 REM ===== ヲグ* =====
440 FOR I1=1 TO B
450 IF I1>6 THEN C=I1-6 ELSE C=I1
460 BEEP1:LINE (CX(I1)*2-1,CY(I1)*4-1)-((X+6)*2-1,(Y+3)*4-1),PSET,C:BEEP0
470 NEXT
480 FOR I1=1 TO 5
490 IF AX(I1)<=X+6 AND AX(I1)+4>=X+6 AND AY(I1)<=Y+3 AND AY(I1)+3>=Y+3 GOTO 510
500 NEXT :GOTO 610
510 C=2:FOR I2=1 TO 70
520 IF C=3 THEN C=1 ELSE C=C+1
530 BEEP1:POKE AD,C(C):U=USR(X*256+Y):BEEP0
540 NEXT
550 S=S+ABS(AX(I1)-39)+ABS(AY(I1)-13)
560 IF S>BO THEN S=S+S1:BO=BO+500 ELSE 580
570 FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
580 COLOR 7:LOCATE 17,0:PRINT USING "*****":S
590 RR=INT(RND(1)*20):IF RND(1)>.5 THEN AX(I1)=6+RR ELSE AX(I1)=69-RR
600 AY(I1)=INT(RND(1)*13)+5
610 PUT(40,1)-(77,23),B%:GOTO 620
620 RETURN
630 REM ===== ハカハ =====
640 BEEP1:FOR J=0 TO 1000:NEXT
650 COLOR 2:LOCATE 36,11:PRINT
660 LOCATE 36,12:PRINT
670 LOCATE 36,13:PRINT
680 LOCATE 36,14:PRINT

```

リスト続く

```

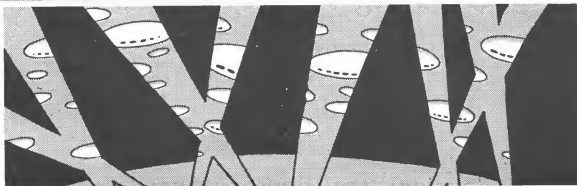
690 FOR J=0 TO 700:OUT 81,33:BEEP1:OUT 81,32:BEEP0:NEXT
700 LINE (35,9)-(42,16),█,0,BF
710 IF N1=0 GOTO 750 ELSE N1=N1-1
720 COLOR 7:LOCATE 65,0:PRINT N1
730 PUTA(0,1)-(77,23),B%
740 GOTO 80
750 REM ===== ケ-ム タ-ル- =====
760 FOR I=0 TO 3000:NEXT
770 FOR I=0 TO 3
780 FOR J=1 TO 7:COLOR J
790 LOCATE 12,4:PRINT
800 LOCATE 11,5:PRINT
810 LOCATE 10,6:PRINT
820 LOCATE 10,7:PRINT
830 LOCATE 10,8:PRINT
840 LOCATE 11,9:PRINT
850 LOCATE 12,10:PRINT
860 LOCATE 29,12:PRINT
870 LOCATE 28,13:PRINT
880 LOCATE 27,14:PRINT
890 LOCATE 26,15:PRINT
900 LOCATE 27,16:PRINT
910 LOCATE 28,17:PRINT
920 LOCATE 29,18:PRINT
930 NEXT J,I
940 IF HS(5)>=S THEN S0
950 HS(5)=S:NA$(5)='':YY=14:T=5
960 FOR I=1 TO 5
970 FOR J=1 TO 4
980 IF HS(J)<HS(J+1) THEN SWAP HS(J),HS(J+1):SWAP NA$(J),NA$(J+1):YY=YY-2:T=T-1
990 NEXT J,I
1000 GOSUB 1080
1010 FOR I=0 TO 5000
1020 A1$=INKEY$:IF LEN(NA$(T))=10 OR A1$=CHR$(13) GOTO 1060
1030 COLOR 2:LOCATE 26,YY:PRINT NA$(T)
1040 IF A1$="" GOTO 1050 ELSE NA$(T)=NA$(T)+A1$
1050 NEXT
1060 IF S>HI THEN HI=S
1070 FOR I=0 TO 1000:NEXT :GOTO 50
1080 REM ===== name タ-ル- =====
1090 COLOR 5,0:WIDTH 40
1100 FOR I=1 TO 5
1110 LOCATE 11,I*2+4:PRINT I;': ' :USING "#####":HS(I);:PRINT " By ";NA$(I)
1120 NEXT
1130 COLOR 3:LOCATE 5,2:PRINT "*****BEST 5*****"
1140 RETURN
1150 REM ===== タイトル-セツメイ =====
1160 COLOR 0,0:WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12)
1170 LOCATE 0,4:PRINT
1180 LOCATE 0,5:PRINT
1190 LOCATE 0,6:PRINT
1200 LOCATE 0,7:PRINT
1210 LOCATE 0,8:PRINT
1220 LOCATE 0,9:PRINT
1230 LOCATE 0,10:PRINT
1240 LOCATE 0,11:PRINT
1250 LOCATE 0,12:PRINT
1260 LOCATE 0,13:PRINT
1270 LOCATE 0,14:PRINT
1280 LOCATE 0,15:PRINT
1290 COLOR 5:LOCATE 13,20:PRINT "PUSH RET KEY"
1300 GETA(0,4)-(38,15),B%
1310 FOR I=0 TO 4
1320 FOR J=1 TO 7
1330 COLOR J:PUTA(0,4)-(38,15),B%
1340 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1350 NEXT J,I
1360 PRINT CHR$(12):GOSUB 1080:COLOR 4
1370 LOCATE 5,17:PRINT
1380 LOCATE 5,18:PRINT " [SPACE] "
1390 LOCATE 5,19:PRINT
1400 LOCATE 8,21:PRINT " シ-グ-キ "

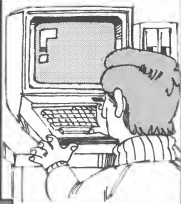
```

```

1410 LDCATE 24,15:PRINT '
1420 LDCATE 24,16:PRINT '
1430 LDCATE 24,17:PRINT '
1440 LDCATE 24,18:PRINT '
1450 LDCATE 24,19:PRINT '
1460 LDCATE 24,20:PRINT '
1470 LDCATE 24,21:PRINT '
1480 LDCATE 31,21:PRINT 'イト'
1490 LINE(0,0)-(38,23),'*',6,B
1500 FOR I=0 TO 4000
1510 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1520 NEXT :GOTO 1150
1530 REM ===== カ*メ =====
1540 WIDTH 80,25:COLDR 0,135:PRINT CHR$(12)
1550 FOR J=0 TO 76 STEP 38
1560 FOR I=2 TO 22 STEP 10
1570 LINE (J,I)-(J+1,I+1),'■',3,B
1580 NEXT I,J
1590 LINE (35,9)-(42,16),'■',4,B
1600 COLDR 3
1610 LDCATE 36,11:PRINT '
1620 LDCATE 36,12:PRINT '
1630 LDCATE 36,13:PRINT '
1640 LDCATE 36,14:PRINT '
1650 COLDR 7:LDCATE 10,0:PRINT "SCORE 0";
1660 PRINT SPC(8);USING"HI SCORE ####";HI;
1670 PRINT SPC(15);'/33 3'
1680 GET@A(35,9)-(42,16),A%
1690 GET@A(0,1)-(77,23),B%
1700 RETURN
1710 REM ===== マン' =====
1720 FOR I=&H0000 TO &H00B6:READ M$:PDKE I,VAL("&H"+M$):NEXT :RETURN
1730 DATA CD,9D,00,16,04,06,04,CD
1740 DATA A4,00,16,02,06,08,CD,A4
1750 DATA D0,16,00,06,0C,CD,A4,D0
1760 DATA 16,00,06,0C,CD,A4,D0,16
1770 DATA 02,06,08,CD,A4,D0,16,04
1780 DATA 06,04,CD,A4,D0,C9,CD,9D
1790 DATA D0,16,03,06,02,CD,A4,D0
1800 DATA 16,01,06,06,CD,A4,D0,16
1810 DATA 00,06,08,CD,A4,D0,16,01
1820 DATA 06,06,CD,A4,D0,16,03,06
1830 DATA 02,CD,A4,D0,C9,CD,9D,D0
1840 DATA CD,F3,03,11,73,D0,06,06
1850 DATA C5,E5,06,07,1A,77,13,23
1860 DATA 10,FA,E1,01,78,00,09,C1
1870 DATA 10,EE,C9,87,87,87,87,87
1880 DATA 87,87,87,87,5E,20,5E,87
1890 DATA 87,87,EF,EC,20,EC,EE,87
1900 DATA 87,5E,5E,5E,5E,5E,87,87
1910 DATA EF,5E,5E,5E,EE,87,87,87
1920 DATA 87,87,87,87,87,5E,1C,23
1930 DATA 56,14,EB,C9,E5,7C,32,67
1940 DATA 3E,00,C5,E5,CD,F8,04,E1
1950 DATA 24,C1,10,F4,E1,2C,C9

```





スクリーンコピー

PC-8001+GP-80M

前田 直久

精工舎のプリンター (GP-80M) を用いたスクリーンコピーのプログラムです。原理的には簡単で、アトリビュートを読んで、グラフィックかキャラクターかを判断し、グラフィックの場合には、GPのマーク印字モードを用いて印字していきます。PCの2×4ドットのGPの6×7ドットへの変換は、図1の通りです。PCのキャラクターで、GPにないものは出力されません。印字したい人は\$E200から6バイトごとに、コード\$80からの字体を以下のように定義することができます。

(例) \$80 = " _ " ⇒ \$E200 4040404040
\$88 = " | " ⇒ \$E230 7F00000000

使い方

BASICプログラム中で、次のように使います。

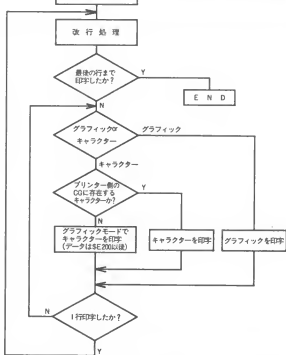
```
100 CONSOLE,,1:DEF USR0=
    &HD800
```

```
200 A=USR(0)
```

この例では、200行で画面コピーが取れます。

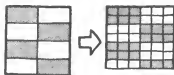
リスト1をロードし、BASICを入力した後\$F204からの3バイトを、\$C3、\$00、\$E9と変更することによって、BASICプログラムの実行中に、[SHIFT]+[CTRL]キーをおすことによって、画面

PP-80Mを使った
スクリーンコピーフローチャート



のコピーをすることができます。なにかと便利なキーですので使ってみてください。

*プログラムの入力に関しては、132ページを参照してください。また、プログラムを入力するときは、ページックモードでCLEAR300.&HD7FFを実行してから、プログラムを入力してください。



PCのドット
(2×4)

GP-80Mのドット
(6×7)

▲図1、グラフィックドットの置きかえ

3 DIMENSION GRAPHIC DISPLAY DEMONSTRATION

インジック / 7.11

78
22

OK
a=usr(0)



リスト1 スクリーンコピー

```
D800 3E 0D CD 60 0D 01 89 F2 21 DB F2 3A 61 EA B7 20 :4B
D810 05 2B 2B 0B 18 08 3A 4A EB FE 40 30 01 03 ED 43 :97
D820 00 DF 22 06 DF AF 3E 08 CD 60 0D 3E 0D CD 60 0D :9A
D830 2A 00 DF D5 11 78 00 19 D1 22 08 DF 22 00 DF 3A :95
D840 62 EA FE 15 30 05 11 5E FC 18 03 11 B6 FE CD D3 :7F
D850 5E 38 06 3E 0D CD 60 0D C9 2A 06 DF D5 11 78 00 :57
D860 19 D1 22 06 DF 7E 23 22 02 DF 46 F5 78 32 04 DF :5D
D870 3A 61 EA 4F B7 28 09 05 3A 4A EB FE 40 30 01 05 :A4
D880 F1 0C 0D 20 04 CB 7F 18 02 CB 67 20 76 C3 80 D9 :76
D890 2A 02 DF 46 23 23 22 02 DF 7E F5 F5 3A 4A EB FE :6F
D8A0 29 30 04 F1 0F 18 01 F1 F5 3E 0F CD 60 0D 3E 10 :31
D8B0 CD 60 0D AF CD 60 0D F1 CD 60 0D F1 E5 C5 F5 01 :DF
D8C0 78 00 ED 5B 00 DF EB 09 EB B7 ED 52 3A 61 EA B7 :80
D8D0 28 09 23 3A 4A EB FE 40 30 01 23 7C B5 20 05 3E :E9
D8E0 50 C1 18 01 F1 C1 E1 32 04 DF 90 47 2B 7E F5 3A :81
D8F0 61 EA 4F F1 0C 0D 20 04 CB 7F 18 02 CB 67 20 03 :81
D900 C3 80 D9 2A 08 DF 3E 08 CD 60 0D 3A 4A EB FE 29 :43
D910 30 02 CB 08 3A 04 DF F5 3A 4A EB FE 29 30 04 F1 :D2
D920 0F 18 01 F1 90 F5 3A 61 EA B7 28 04 F1 3D 18 01 :4D
D930 F1 F5 3E 10 CD 60 0D AF CD 60 0D F1 CD 60 0D 16 :98
D940 02 5E 3E 80 CB 1B 30 02 C6 03 CB 1B 30 02 C6 0C :E9
D950 CB 1B 30 02 C6 30 CB 1B 30 02 C6 40 0E 03 CD 60 :6A
D960 0D 0D 20 FA 15 20 DB 23 3A 4A EB FE 29 30 01 23 :51
D970 10 A2 3A 04 DF FE 50 D2 26 D8 22 08 DF C3 90 D8 :21
D980 2A 08 DF 3A 4A EB FE 29 30 02 CB 08 7E 23 F5 3A :7C
D990 4A EB FE 29 30 01 23 F1 FE 20 38 32 FE 80 38 30 :0F
D9A0 FE A0 38 06 FE E0 38 28 18 00 E5 21 00 00 D6 80 :8E
D9B0 6F 29 54 5D 29 19 11 00 E2 19 3E 08 CD 60 0D 0E :25
D9C0 06 7E C6 80 CD 60 0D 23 0D 20 F6 E1 18 0C 3E 20 :AD
D9D0 F5 3E 0F CD 60 0D F1 CD 60 0D 10 B0 3A 04 DF FE :82
D9E0 50 D2 26 D8 22 08 DF C3 90 D8 00 00 00 00 00 :54
D9F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

セレクト5

PC-8001(32K)

Y.I

5大ゲームに挑戦

「で、出た〜」というわけで、ついに出ました古典的(?)ゲームの総集編。

5年ほど前に大流行した“ブロックくずし”をはじめ、新しいところでは2年ほど前に流行した“ギャラガ”(によく似ている)が1つのパックになり、おたくにあるPC-8001(32K)を一挙にゲームマシンにしてしまうぞ。このプログラムには、5つのゲームが入っており、5つのうちから好きなゲームを1つ選択することができます。

1. チェイサー：1面は、天井ミサイルや機雷を避けながら、後方から追撃してくる敵機を撃ち落とします。2面は、エイリアンが2匹で1組となって電磁網を張りながら追ってくるので一方を撃ち落とし、他方を避けながら進みます。

2. ギャラガモドキ：攻撃してくるエ

イリアンを避けながら撃ち落としてください。最初のうちは2面ごとにチャンスステージがありチャンスステージではインベーダーは攻撃してきませんので、できるだけたくさん撃ち落としてください。

3. アステロイドベルト：前方から追ってくる隕石をミサイルで撃ちながらできるだけ長距離を飛んでください。

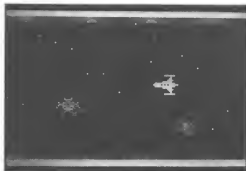
4. キャリアー(空母)・アタック：上空をランダムに動く敵空母を破壊してください。敵艦は装甲が厚いため、何発も命中させなければいけません。さらに、敵艦からは軌跡な攻撃が…。きみは何隻撃沈できるか。

5. ブロックくずし：今さらなんの説明も不要だと思いますが、ラケットで球を打ち返し、ブロックをくずしてください。このゲームでは、球をはずすとブロックは最初の状態にもどしてまいます。

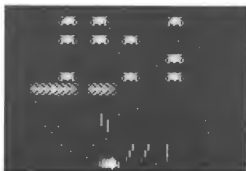
遊び方

5種類のゲームは、それぞれ次のような方法でおこなってください。

1. チェイサー：1面は④=スピードアップ、⑤=ブレーキ、⑥=上昇、⑦=下降、⑧=ミサイル発射をおこないます。1面目が始まった時点で、敵機はあなたの機より後方にいるため、スピードアップを続けると敵機はいつまでたっても現れません。また、敵機が後方にいるときにブレーキをかけると、敵機に高速で追突されます。1面では、あなたの機は2回までダメージに耐えることができますが、1度ダメージを受けるとしばらくは速度がおそくなり、天井からのミサイル攻撃を受けることになります。スピードが一定以上になると、天井からの攻撃はなくなります。ときどき画面に現れる矢印は、その先に機雷があることを示して



◀1番のチェイサー。エイリアンを撃ち落とせ!



◀2番のギャラガモドキ。チャンスステージで得点をかせげ!

9970	02	FE	48	3B	0B	3E	00	DD	77	00	C3	B2	99	CD	00	90	90
9971	0B	77	7E	71	20	07	FE	04	3B	0B	30	1B	05	FE	13	73	73
9972	30	04	3C	00	77	01	00	6E	01	DD	66	02	15	3E	DB	11	62
9973	09	0B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
9974	99A0	AD	08	0D	04	92	E1	CD	F3	03	01	02	08	11	D4	97	CD
9975	99B0	AD	90	DD	23	00	23	7E	00	FE	FF	C2	EB	99	3E	98	3A
9976	99C0	C9	DD	21	E4	E1	DD	7E	02	CD	00	90	FE	C2	EB	99	3E
9977	70	00	3E	01	DD	77	02	CD	00	90	FE	9E	3E	04	DD	65	9D
9978	99D0	18	F8	63	00	C2	77	C9	DD	23	DD	23	00	23	DD	7E	52
9979	99E0	00	FE	F3	C8	99	C9	0C	90	EA	EA	9A	00	00	00	00	03
9980	99F0	16	31	FA	FE	3A	11	06	00	00	00	00	00	00	00	00	35
9981	99A10	00	00	00	25	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	44
9982	99A20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	32
9983	99A30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	64
9984	99A40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	22
9985	99A50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	84
9986	99A60	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	16
9987	99A70	01	10	77	DD	00	00	20	BD	C8	F5	C7	05	84	20	43	1
9988	99A80	7F	77	33	05	12	00	21	00	C8	FE	FE	C5	08	04	31	1
9989	99A90	D1	9A	CD	90	01	02	07	9C	90	7E	02	3C	3C	60	0A	0B
9990	99AA0	7E	00	FE	01	20	07	3E	02	00	34	01	1B	05	9A	CD	40
9991	99AB0	35	01	DD	77	00	CD	C0	90	01	02	07	11	78	9A	CD	40
9992	99AC0	90	DD	23	00	23	00	23	00	7E	00	FF	C2	A7	18	C6	30
9993	99AD0	00	00	23	00	FE	06	3E	04	DE	06	F8	F8	C4	3E	18	C6
9994	99AE0	00	00	23	00	FE	06	3E	04	DE	06	F8	F8	C4	3E	18	C6
9995	99AF0	20	E0	C9	DD	21	A6	00	DD	00	00	FE	00	00	00	00	42
9996	99B00	3A	A2	EC	00	00	BE	03	00	9B	D6	03	00	00	00	00	82
9997	00	9B	DD	00	9B	DD	00	66	02	E1	77	77	AF	52	DA	6D	CD
9998	99B10	98	E5	11	4A	00	AF	52	E1	D2	69	4F	5A	03	0A	86	9A
9999	99B20	00	88	DA	00	9B	D6	06	88	36	01	23	00	7E	03	77	23
999A	99B30	21	22	E1	7E	FE	00	20	08	36	01	23	00	7E	03	77	23
999B	99B40	70	00	03	23</												

9CA0	3A	21	E1	21	28	E1	96	32	21	E1	38	04	CD	EB	95	C7	72
9CB0	CD	54	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9CC0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9CD0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9CE0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9CF0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D00	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D10	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D20	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D30	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D40	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D50	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D60	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D70	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D80	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9D90	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9DA0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9DB0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9DC0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9DD0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9DE0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9DF0	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E00	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E10	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E20	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E30	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E40	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E50	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E60	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E70	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E80	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9E90	CD	64	9C	C3	78	08	0B	CB	77	28	06	CB	77	28	06	CB	72
9EA0	CD	64	9C	C3	78												

A638 77 00 99 F9 0F 44 99 F9 0F 44 74 07 FF FB :2E
A648 0F 11 71 07 FF 09 0F 44 74 07 FF 09 77 44 07 :5B
A658 FF F3 00 70 07 FF 09 0F 44 74 07 9F 0F 44 :CD
A668 74 07 3C 47 E5 21 20 06 19 08 FD 54 5D :BD
A678 01 01 02 03 C2 A6 11 EC 00 AF E2 3A E6 E1 :E4
A688 0F 0F 0F C2 62 A6 11 EC 00 AF E2 3A E6 E1 :E4
A698 0F C2 62 A6 11 EC 00 AF E2 3A E6 E1 :E4
A6A8 FD 7E 00 FE 00 CA E5 A6 00 7E 01 02 FD BE :01
A6B8 E5 A6 92 FD BE 01 D2 E5 A6 00 7E 02 FD BE :02
A6C8 DA E5 A6 92 FD BE 01 D2 E5 A6 00 7E 02 FD :03
A6D8 DA C5 C0 B4 47 C1 CD 9C 90 3E 05 E2 E9 E1 :3E
A6E8 07 70 07 3C 97 C9 41 FD 21 B4 E0 11 04 FD :02
A6F8 A3 A6 87 C9 FD 21 B4 E0 11 04 FD 02 E0 11 :04
A708 03 08 3E 01 C0 55 90 C8 0E 03 C2 A6 D2 F1 :A4
A718 02 0E 06 C0 A0 A6 08 08 3E 02 C0 55 9D C3 :F1
A728 FD 21 30 E1 11 04 02 E0 03 C2 A6 D2 F1 A4 :3E
A738 03 C2 55 90 C8 0E 03 C2 A6 D2 F1 A4 3E :08
A748 AF E5 06 C5 1A 06 08 CB 47 28 02 F6 B7 23 :C8
A758 01 0F 13 C1 10 ED E1 C2 B2 00 00 1A FE FF :9E
A768 41 A7 C9 D0 7E 00 FD 21 02 E0 C9 F0 1E FE :00
A778 28 05 3E 01 D0 77 00 FD 66 02 C3 F3 23 FD :23
A788 23 FD 3C 09 A9 E1 FE 00 28 03 40 C9 3A E5 :E1
A798 21 E8 E1 7E 30 77 C8 3E 02 77 C3 99 A1 C0 :85
A7A8 00 00 00 3A E9 E1 FE 00 28 03 40 C9 3A E5 :E1
A7B8 03 00 CD FA A0 7C A4 00 03 40 C9 3A E5 :E1
A7C8 00 CD 98 A0 04 10 FE C9 3A E5 E1 FE 00 CA :AD
A7D8 E1 A1 C3 34 C3 40 9D 47 21 EC E1 7E 30 77 :20
A7E8 01 ED E1 7E 30 77 20 96 3E 02 77 C0 B0 47 :C3
A7F8 00 00 70 A7 C1 02 E1 9E 01 7E 30 77 C3 D5 :B8
A808 00 00 00 C6 A5 C1 02 E1 9E 01 7E 30 77 C3 :D5
A818 98 A0 7E FE 50 77 C2 28 A0 7E FE 01 7E 30 77 :C3
A828 47 3E 50 77 C2 28 A0 7E FE 01 7E 30 77 C3 :D5
A838 7E FE C2 28 A0 7E FE 01 7E 30 77 C3 D5 :B8
A848 23 7E FE C2 3A A8 C3 36 A9 3A E5 E1 FE 00 :DE
A858 CA D5 A7 C3 1B A8 3E FF C2 E1 C0 1D A9 06 :9D
A868 10 FE 21 EC E1 7E 30 77 C2 58 A8 3C 77 C9 :21
A878 36 50 19 F8 C9 06 19 36 50 19 F8 C9 21 54 :17
A888 03 11 7B 00 C0 6E AB 21 56 F3 C0 6E AB 21 :5B
A898 CD 76 AB 21 5A F3 C0 76 AB 21 5C F3 C0 76 :AB
A8A8 5E C3 76 AB 21 09 15 E5 01 02 13 CD 90 21 :09
A8B8 92 E1 C0 03 11 E0 A5 01 02 13 CD 90 21 09 :16
A8C8 2D E5 11 02 10 3E 58 C0 D4 92 E1 CD F3 03 :11
A8D8 04 01 02 C3 A0 90 3E 98 C0 C9 A5 AB C0 :B1
A8E8 7C A4 C0 A5 AB C0 56 AB C3 7E A8 BB C0 C9 :A5
A8F8 3A E6 E1 3C 27 32 E6 E1 21 07 19 11 02 10 :3E
A908 CD D4 92 21 07 30 11 02 07 3E FB CD D4 92 :C0
A918 A6 CD 7C A4 CD 77 A6 CD 56 AB C3 7E AB C0 :B5
A928 01 3C 44 00 23 22 E7 E1 3A FE 00 20 06 3 :1B
A938 03 7C 44 00 23 22 E7 E1 3A FE 00 20 06 3 :1B
A948 BE FE E5 C1 2A E7 E1 7E FE 00 20 06 3 :1B
A958 CD D7 A8 CD 9F A9 00 00 00 00 00 00 00 :E1

A968 3E 00 32 CB E1 3E 02 32 EB E1 E5 CD 9F A9 :CD
A978 AB CD 9F A9 00 21 B4 E0 06 00 E1 CD 79 A2 :3E
A988 3E 01 32 B2 E0 21 B4 E0 06 00 E1 CD 79 A2 :3E
A998 DE 03 36 FF 3E 00 CD 9C 90 C3 EE A3 21 CC :E1
A9A8 00 F3 01 19 4F CD 9C 90 C3 EE A3 21 CC :E1
A9B8 FF 28 07 36 00 23 23 1B F4 FF FF 0C E1 B7 :50
A9C8 00 28 07 36 00 23 23 1B F4 FF FF 0C E1 B7 :50
A9D8 71 FB FF 7E 84 00 FE DF FF FF 0C E1 B7 :50
A9E8 00 45 44 00 FE DF FF FF 0C E1 B7 :50
A9F8 00 45 44 00 FE DF FF FF 0C E1 B7 :50
AA08 7E 37 01 DF C6 00 00 00 00 00 00 00 00 :64
AA18 00 00 10 11 91 EA BC 00 00 00 00 00 00 :22
AA28 00 00 00 10 11 91 EA BC 00 00 00 00 00 :22
AA38 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :6C
AA48 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :6C
AA58 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :6C
AA68 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :6C
AA78 9C 90 C3 9E A1 3C D0 77 01 3C D0 77 01 :3C
AA88 05 11 B0 A9 15 FE 08 38 05 11 E1 A9 15 :0C
AA98 04 38 05 11 05 A4 18 03 FF C2 54 AA C9 21 :02
AAB8 02 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 :7E
AAB8 02 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 :7E
AAC8 45 38 04 DE 45 18 FB 3C 77 C9 23 23 23 :7E
AAD8 C2 81 AA C9 00 00 00 00 30 33 0C 00 00 :00
AAE8 FF CF CC BB 00 00 00 30 33 0C 00 00 :00
AAF8 4B 5A DA DF DF DF DF DF DF DF DF DF :4A
AB08 5A 4A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :4A
AB18 0D DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF :4A
AB28 0D DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF :4A
AB38 0D DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF DF :4A
AB48 0F 66 F9 9F 66 F9 9F 66 F9 9F 66 F9 :F5
AB58 00 F0 FB FB FB FB FB FB FB FB FB FB FB :F5
AB68 FB FB FB FB FB FB FB FB FB FB FB FB FB :F5
AB78 12 18 F3 FF BF 25 01 31 F7 FF 58 12 10 :73
AB88 00 00 C1 D0 77 01 03 FE 00 20 74 3E 01 :D0
AB98 77 03 D0 7E 04 77 01 03 FE 00 20 74 3E :01
ABA8 4E 4E C3 BA DD 7E 02 3D 77 02 FE 00 C3 :B4
ABB8 AD 7E 01 3C D0 77 01 FE 1A C3 BA DD 21 :21
ABD8 00 7E 00 FE 00 C3 7B AC 91 C2 F5 AB CD :C1
ABE8 00 7E 00 FE 00 C3 7B AC 91 C2 F5 AB CD :C1
ABF8 36 00 C0 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC08 C0 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC18 00 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC28 00 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC38 00 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC48 00 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC58 00 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC68 00 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC78 00 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B
AC88 00 98 D0 FE 03 C2 33 00 05 36 C3 :7B

[illegible]

APC0	77	CD	A3	AF	21	51	E0	7E	3D	77	C2	EB	AF	3E	50	77	17
AD00	CD	04	AD	3A	4D	E0	F6	FE	00	20	3E	00	D3	40	18	08	7A
AEE0	3D	32	40	3E	2D	D3	40	21	52	E0	7E	3D	77	C2	B6	7A	7A
AF00	AF	3E	40	77	CD	5E	08	C3	B6	AF	3A	55	E0	3D	28	06	7A
AB00	3E	30	55	E0	C9	32	55	E0	FE	20	30	04	CD	C6	A5	7F	AF
B810	C9	3E	5B	C3	C9	A5	21	50	E0	7E	3D	77	20	09	3E	A0	14
B920	C9	3E	5B	C3	C9	A5	21	50	E0	7E	3D	77	20	09	3E	A0	14
B840	3E	05	77	CD	AD	AA	21	52	E0	11	01	00	ED	52	22	3E	C3
B950	ED	08	C2	16	00	C3	BA	06	10	FE	C3	FA	CD	08	68	3B	38
B960	E0	08	AC	C3	B6	C7	C5	E5	1A	06	06	C8	47	28	02	36	38
0870	B7	23	0F	18	F5	13	E1	05	11	78	00	19	D1	01	17	0E	EE
0880	B7	23	0F	18	F5	13	E1	05	11	78	00	19	D1	01	17	0E	EE
0890	63	61	01	06	03	47	19	03	3E	3E	71	7F	7C	01	43	17	97
08A0	63	61	01	06	03	47	19	03	3E	3E	71	7F	7C	01	43	17	97
08B0	7F	00	0E	41	70	63	67	09	03	3E	71	7F	7C	01	43	17	97
08C0	00	60	63	08	06	70	41	1C	03	00	3E	41	3E	03	7F	E6	06
08D0	FF	7F	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41
08E0	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
08F0	7F	10	10	7F	01	01	7F	40	40	7F	40	40	7F	01	11	11	30
0900	7F	10	10	7F	01	01	7F	40	40	7F	40	40	7F	01	11	11	30
0910	7F	41	41	7F	40	40	7F	3C	47	E5	21	CA	00	41	7F	41	7F
0920	7F	41	41	7F	40	40	7F	3C	47	E5	21	CA	00	41	7F	41	7F
0930	19	10	FD	5A	01	C3	64	00	3A	7C	E0	E6	F0	0F	13	00	9A
B130	F0	0F	E5	CD	17	B1	11	10	00	19	3A	7C	E0	E6	0F	13	00
B140	E5	0F	E5	CD	17	B1	11	10	00	19	3A	7C	E0	E6	0F	13	00
B150	F0	0F	E5	CD	17	B1	11	10	00	19	3A	7C	E0	E6	0F	13	00
B160	F0	0F	E5	CD	17	B1	11	10	00	19	3A	7C	E0	E6	0F	13	00
B170	F0	0F	F8	D1	C8	10	1B	30	17	83	C1	30	1B	30	8F	D1	FC
B180	18	30	80	C0	10	1B	30	17	83	C1	30	1B	30	8F	D1	FC	FC
B190	30	00	00	00	00	FE	AD	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
B1A0	0E	00	00	00	00	FE	AD	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
B1B0	0E	00	00	00	00	FE	AD	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
B1C0	0E	00	00	00	00	FE											



うる星やつら

台風は楽し

PC-8001+PCG

蔵本 卓哉

Gコン大乱戦II

台風は過ぎ去った。それにもかかわらず、この前の台風騒ぎで味をしめたラムちゃん、すっかりGコンが気に入ってしまったらしい。あれ以来、家中にやたらGコンをセットしてまわっている。この前の台風騒ぎですっかりこりたあなた（あたる）は、なんとかGコンをはずそうとするのだが……

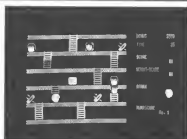
遊び方

あたるを①=上、②=下、④=左、⑥=右で操作し、家の中の4箇所に設置されたGコンを、まん中にあるGコンボックスのところへ持っていきます。これだけなら簡単なのですが、ラムちゃんとテンがあなたの邪魔をします。彼女達につかまると最後です。普通のゲームなら、障害となる敵をしびれさせたり、やっつけたりすることができるのですが、作者も（もちろん編集部も）ラムちゃんのファンであるため、そんなかわいそうなことはできません。あなたは、ただひたすら逃げるだけ。

Gコンの上を通過すると、あたる君がGコンを手を持ったことになり、動きが遅くなります。こんなときにラムちゃん達に追いかけてられると、まず逃げることはできません。こういうとき



▲Gコン大乱戦オープニング画面。



▲ラムちゃんとテンちゃんが邪魔するぞ / しのぶ出てきてー！

には、スペースキーをおすことによって、Gコンを捨てることができます。これであたる君の動きがもとにもどります。捨てたGコンは、またあとで取りに來ればよいわけです。

無事に4つのGコンを集め終わると、1面クリアしたことになり、ボーナス点が与えられます。ボーナス点はかかった時間が短いほど、高くなります。ボーナス点が増えれるとすぐに第2面が始まります。なお、ゲーム途中にときどきのぶが現れます。しのぶをつ

かまると、500点が与えられます。

最後に、このゲームはあたるが3回つかまると、ゲームオーバーです。BGMとして、うる星やつらの主題歌が流れるので、そちらの方も楽しんでください。

*プログラムの入力に関しては132ページを参照してください。また、プログラムを入力するときは、ベーシックモードでCLEAR 300, &HBFFFと入力してから、実行するときはモニターモードでGD794と入力してください。



©高橋/小学館・キティ・フジテレビ

うる星やつら

オンリー・ユー

PC-8001+PCG

蔵本 卓哉



エル星へ急げ!!

あたが他の星に連れ去られてしまった。あなた（ラム）は、あたを救出するためその星へ向かったのだが、モンスターが行く手をはばむ。急げラムちゃん、エル星へ。あたは君の到着を待っている(?)。

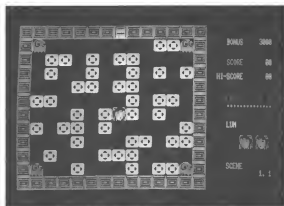
遊び方

ラムを①=上、②=下、③=左、④=右で操作します。この操作でブロックを移動させて、モンスターをつぶすことができます(400点)。しかし、2個以上のブロックを、同時に移動させることはできません。ラムちゃんのもう一

つの武器は、言わずとしたあの電撃です。画面右のFUEL(燃料)メーターが一杯になって、"OK"と出ているときにスペースバーをおすと電撃をくらわせることができます。電撃は、ブロックに命中するとそのブロックを破壊することができます、モンスターに命中すると、そのモンスターをしばらくの間にしびれさせることができます。モンスターはしびれているあいだは色が青くなります。このあいだにモンスターを捕えれば、モンスターを倒すことができます(100点)。こうして、すべてのモンスターを倒したら画面の上にある黄色のドアをぬけてください。1面クリアされたことになり、ボーナス点が加算されます。このようにして、6面クリアするとあたを救出することができます。

なお、モンスターの数は最初5匹で、1面クリアすることにより1匹ずつ増えていきます。しかし、同時に画面に出てくるモンスターは、4匹までです。残りのモンスターは、画面に出ていないモンスターがやられることに1匹ずつ出てきます。またモンスターも、ときどきブロックを破壊するため、追いつめなつもりでも逃げられ、逆に襲われたりするので注意してください。このゲームも、ゲームをしている間に、うる星やつらの主題歌がBGMとして流れます。

*プログラムの入力は、132ページを参考にして入力してください。なお、入力はベーシックモードで、CLEAR 300,&HBFFFとした後にプログラムを入力し、実行はモニターモードでGD834を入力してください。



▲電撃でブロックを破壊せよ!!

▲5匹モンスターを倒すと1面クリアで2画面に行けるぞ!

[illegible]



うる星やつら

リアルタイム・アドベンチャー

PC-8001+PCG

蔵本 卓哉

「M」の正体は？

きみ（あたる）の所に、ある日謎の人物から招待状が届いた。食物につられたきみが、その会場で見たものは、10個の箱とその箱を守る兇暴なモンスターであった。どうやらその箱の中の1つに次の部屋へ通じる鍵が入っているらしい。6つの部屋を通過すると謎の人物の正体が明らかになるのだが……

遊び方

テンキー⑧＝上、②＝下、④＝左、⑥＝右であたるを上下左右に動かします。そして、10個の箱の中から鍵をさがし出し、画面上方にある出口へ飛び込めば、へやから脱出できます。箱の中には、いろいろな物が入っており、それぞれ次のような動きをします。



きみは謎の人物「M」の所へ行けるか。▶



鍵：これを取らなければ、へやから出ることはできません。なにがなんでもさがし出しましょう。これは当然のことながら10個の箱のうち1つしかありません。



ダイヤ：これを取ると、ボーナス600点が与えられます。これは10個の箱のうち2個あります。



パワーエサ：これを取ると、しばらくの間モンスターが青くなり、この間にモンスターを捕えたとモンスターを倒すことができます。(100点)これは10個の箱のうち1つあります。



しびれ薬：これを取ると、しばらくの間、あたるの動きが遅くなります。最初にこのし

びれ薬が入った箱は2個ですが、面が進むにつれて増えていき、最高4個まで増えます。



スカ：これは箱になにも入っていないことを意味し、当然なにも起こりません。

以上で、箱の中身についての説明は終わりますが、ゲームについての補足を少しします。

スペースバーをおすと、その場所に地雷がセットされます。しかし、この地雷は画面の中に1個しか置くことができません。これに触れると爆発し、煙が表示され、この煙に巻き込まれたものは、エイリアンでもあたるでも死んでしまいます。地雷でモンスターを倒すと、300点得点が加算されますが、TIMEが0になると地雷を置くことが

うる星やつら



--- ATARU



-- MONSTER



--- BOX

REAL TIME
ADVENTURE
ESSP



PUSH RETURN KEY !!

©高橋／小学館・キティ・フジテレビ

できなくなります。また、へやを出た時点でTIMEが残っていれば、それに
応じたボーナス点が加算されますが、
TIMEが0になってもそれであたるが
死ぬことはありません。

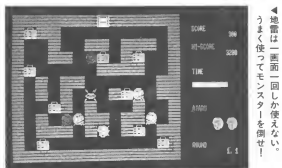
このプログラムは、オールマシン語

で、アドレスは\$HC000～\$HE1EE、
エントリーアドレス(実行開始番地)は、
\$HE0C5です。16KバイトのPC-8001
を使用している人は、\$HC020から入力
してください。またワークエリアは、
\$HE700からとっているの、CLEAR

立は必要ありません。

ゲーム中流れている音楽は、カナキーで音が出なくなります。

*入力方法については、132ページを参照。また、実行は、モニターモードで、GE0C5と入力してください。

[illegible]

リスト続く

[illegible]



アイス マン ICE MAN

PC-8001(+PCG)

蔵本 卓哉

モンスターを倒せ

このゲームは、アイスマンを操作してモンスターをアイスブロックなどで倒すゲームです。

遊び方

アイスマンは、**8**=上、**2**=下、**4**=左、**6**=右で動きます。壁に向かってスペースキーをおすと、壁をゆすつたことになり、その壁ぎわのモンスターはしびれて動かなくなります。この間にモンスターを食べることができます。またアイスマンは、ブロックを投げてモンスターをつぶすことができますが、同時に2以上のブロックを投げることはできません。この場合、手前のブロックをつぶすことになります。

また、ダイヤブロックが3個ありますが、これは破壊することができません。このダイヤブロックを、縦横いずれかに3つ並べるとボーナス得点が与えられます。すべてのモンスターを倒すと、1面クリアしたことになり、かかった時間に応じた点数が加えられます。このゲームは、PCGがなくてもできますが、画面などが一部異なります。

ください。ロードの方法は、

CLEAR300, &HCCFF ☒

CLOAD "ICE MAN" ☒

MON ☒

* **L** ☒マシン語部分ロード

[CTRL]+B

RUN ☒

でスタートします。

入力とロード方法

プログラムを入力したり、ロードしたりする前に、CLEAR300, &HCCFF ☒ をかならず入力してください。

リスト1を入力しセーブします。続いてリスト2のマシン語を入力し、チェックした後、リスト1のセーブテープの後に続けてセーブします (マシン語の入力、セーブは132ページを見て



▲壁をゆすると、モンスターはしびれて動けなくなる。

リスト1 ICE MAN

```
10 ' M CD00,E760
20 CLEAR300,&HCCFF:IFPEEK(&HE1FF)=&HC900T050
30 KEY1,"MON"+CHR$(13)+L"+CHR$(13)+CHR$(2)+CHR$(13)
40 POKE&HDC0,&H7C:POKE&HDC1,&HEA:POKE&HEA6B,1:END
50 DEF INTA=2:IDIMCD(5):WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:CDLDR5:PRINTCHR$(12):LOCATE7,7:
PRINT "Do you have a PCG?";
60 AS=INKEY$:IFAS="Y" THENPC=1ELSEIFAS="N" THENPC=0ELSE0
70 LOCATE9,13:PRINT "Wait a minute."
80 IFPC=1 THENGOSUB1000ELSEGOSUB110
90 FORI=&HE00TD0&HE9FF:POKEI,0:NEXT
100 DEFUSR=&HE01C:DEFUSR1=&HE050:DEFUSR2=&HE00C:DEFUSR3=&H0FC7:DEFUSR4=&HE011:DE
FUSR5=&HE1A6:DEFUSR6=&HD2ED:DEFUSR7=&HD006
110 HS=0:GOTO610
120 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:CDLDR5,0,1:PRINTCHR$(12):IFPC=1 THENCDLDR5,0,0:PR
INTCHR$(12)
130 TS=7:SC=0:RD=1:RK=1:F2=0:TM=0:CT=0:MK=1
140 AA=USR(0):POKE&HE03C,2:POKE&HE924,1:GOTO170
```

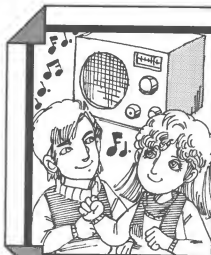
[illegible][illegible][illegible][illegible]

リスト2 ICE MANマシ語リスト

[illegible]

3A	3B	3C	3D	3E	3F	3G	3H	3I	3J	3K	3L	3M	3N	3O	3P	3Q	3R	3S	3T	3U	3V	3W	3X	3Y	3Z
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00	01	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43			

DFB	0680	0681	0682	0683	0684	0685	0686	0687	0688	0689	0690	0691	0692	0693	0694	0695	0696	0697	0698	0699	0700	0701	0702	0703	0704	0705	0706	0707	0708	0709	0710	0711	0712	0713	0714	0715	0716	0717	0718	0719	0720	0721	0722	0723	0724	0725	0726	0727	0728	0729	0730	0731	0732	0733	0734	0735	0736	0737	0738	0739	0740	0741	0742	0743	0744	0745	0746	0747	0748	0749	0750	0751	0752	0753	0754	0755	0756	0757	0758	0759	0760	0761	0762	0763	0764	0765	0766	0767	0768	0769	0770	0771	0772	0773	0774	0775	0776	0777	0778	0779	0780	0781	0782	0783	0784	0785	0786	0787	0788	0789	0790	0791	0792	0793	0794	0795	0796	0797	0798	0799	0800	0801	0802	0803	0804	0805	0806	0807	0808	0809	0810	0811	0812	0813	0814	0815	0816	0817	0818	0819	0820	0821	0822	0823	0824	0825	0826	0827	0828	0829	0830	0831	0832	0833	0834	0835	0836	0837	0838	0839	0840	0841	0842	0843	0844	0845	0846	0847	0848	0849	0850	0851	0852	0853	0854	0855	0856	0857	0858	0859	0860	0861	0862	0863	0864	0865	0866	0867	0868	0869	0870	0871	0872	0873	0874	0875	0876	0877	0878	0879	0880	0881	0882	0883	0884	0885	0886	0887	0888	0889	0890	0891	0892	0893	0894	0895	0896	0897	0898	0899	0900	0901	0902	0903	0904	0905	0906	0907	0908	0909	0910	0911	0912	0913	0914	0915	0916	0917	0918	0919	0920	0921	0922	0923	0924	0925	0926	0927	0928	0929	0930	0931	0932	0933	0934	0935	0936	0937	0938	0939	0940	0941	0942	0943	0944	0945	0946	0947	0948	0949	0950	0951	0952	0953	0954	0955	0956	0957	0958	0959	0960	0961	0962	0963	0964	0965	0966	0967	0968	0969	0970	0971	0972	0973	0974	0975	0976	0977	0978	0979	0980	0981	0982	0983	0984	0985	0986	0987	0988	0989	0990	0991	0992	0993	0994	0995	0996	0997	0998	0999	1000
CA	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68</																																																																																																																																																								



トランジスタ回路の バイアス設計 プログラム

PC-8001mkII

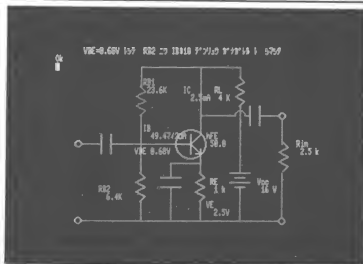
立野 信也

回路設計の学習に

写真に示したような電流負帰還バイアス回路の設計のためのプログラムです。トランジスタ回路の学習教材として使ってください。

使い方

RUNさせると画面に回路図が表示されます。次にRL、RE、Rin [KΩ]、Vee [V]をインプットします。ここで、入力した数字を訂正したいときは、"y"をおします。すると、新しい値を順次聞いてきます。変更しない値に関してはRETURNだけ、変更する場合は新しい数を入力してください。また、入力したすべての値が変更する必要がないときは、"n"を入力してください。以上のような手続きが終わると、画面に直流負荷線と交流負荷線が表示されます。そして、交流負荷線が手で定規を動かすように、少しずつ平行移動していき動作点を求めます。動作点とは、直流負荷線と交流負荷線の交点が交流負荷線の中点となる点です。このように、動作点を手で求める方法をコンピュータ上再現するというのが、このプログラムの特徴です。ここでグラフの描き直しが行われ、動作点のIc、Vceが表示されます。次にhFEの値をインプット



すると、IB特性を近似的に求め表示し、らを書き込んだ回路図が表示されて、電流負帰還バイアス回路の完成です。RB1、RB2、IB、IC、VEの値を計算し、これ

＜主な変数について＞

RL	負荷抵抗	kΩ
RE	エミッタ抵抗	kΩ
VCC	電源電圧	V
Rin	次段入力抵抗	kΩ
DC	直流負荷抵抗に対するIcMAX	mA
AC	交流負荷抵抗に対するIcMAX	mA
Y1とY2	直流負荷線と交流負荷線のグラフ上Y座標	
X%とY%	タテヨコ軸の目盛の打つ数	
IXとIY(またはSとD)	タテヨコ軸の目盛の座標	
XとS	交流負荷線の移動の巾	
SXとSY	交流負荷線の中心、座標	
hFE	トランジスタの増幅率	
X3, Y3	ベースバイアスの座標	
IB	ベースバイアス電流	
RB2	ブリーダ抵抗	最終的にまとめる
RI	ベースバイアス電流	パラメータ
IC	コレクタ電流	
VE	エミッタ電圧	

▲トランジスタ回路のバイアス設計プログラムの主な変数。

リスト1 トランジスタ回路のバイアス設計

[illegible][illegible][illegible][illegible]



バイオリズム

PC-8001mkII

ぬかるみのおじん

バイオリズムとは

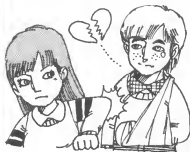
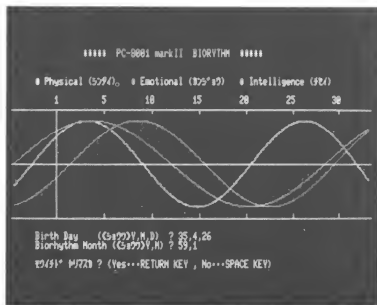
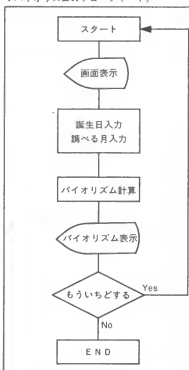
一般的に普及しているバイオリズムをPC-8001mkIIで表示させようというわけで、作られたプログラムです。

バイオリズムとは、人間の身体・感情・知性にはそれぞれ、一定のリズム(周期)があるという学説におけるリズムのことを言います。そして、身体は23日、感情は28日、知性は33日の周期でサイン(正弦)曲線を描くとされています。

遊び方

RUNさせると、生年月日と見たい年月を入力するように表示されますから両方とも昭和の年号で年・月・日の間を"."で区切って入力してください。身体・感情・知性の1か月分のバイオリズム曲線が、それぞれ黄・赤・緑の3色で画面に表示されます。これは、自分の身心の状態の一つの指標にはなっていますが、最終的にはやはり本人の気持ちのもちようだと思います。

▼バイオリズムのフローチャート。



▲黄、赤、緑の3色で、あなたのバイオリズム曲線を表示します(昭和35年4月26日生まれのあなたの昭和59年1月のバイオリズム曲線)。

リスト1 バイオリズム

```

100 *****
110 * PC-8001 markII *
120 * BIORYTHM *
130 * BY A.TAKAMI *
140 *****
150
160 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:COLOR7,0,0
170 CMD SCREEN2,0,6:CMD CLS 3
180 DEFINT I-N
190 DIM MN(12,1)
200 DEFFNM(Y)=- (Y MOD 4=0)AND(Y MOD 400<0)
210 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 12
220 READ MN(J,I)
230 NEXT: NEXT
240 COLOR5:PRINTTAB(15);***** PC-8001 markII BIORYTHM *****
250 PRINT :PRINT :COLOR6:PRINTTAB(5);●;
260 COLOR7:PRINT ' Physical (ランタイ) ';
270 COLOR2:PRINT '●';
280 COLOR7:PRINT ' Emotional (カンシヨウ) ';
290 COLOR4:PRINT '●';
300 COLOR7:PRINT ' Mental (メイイ)'
310 LOCATE0,5
320 PRINT"          1          5          10          15          20          25          30
330 PRINT"-----
340 FOR I=1 TO 5
350 PRINT"          |
360 NEXT
370 PRINT"-----
380 FOR I=1 TO 5
390 PRINT"          |
400 NEXT
410 PRINT"-----
420 PRINT :CONSOLE20,25
430 INPUT ' Birth Date (<3>3/7>Y,M,D) ' :BY$,BM,BD
440 Y$=BY$:GOSUB 670:BY=Y
450 IF BM<1 OR NM>12 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 430
460 IF BD<1 OR BD>MN(BM,FNM(BY)) THEN PRINT CHR$(7R):GOTO 430
470 INPUT ' Biorythm Mounth (<3>3/7>Y,M) ' :NY$,NM
480 Y$=NY$:GOSUB 670:NY=Y
490 IF NM<1 OR NM>12 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 420
500 M2=FNM(BY):AL=-BD
510 FOR M=BM TO 12:AL=AL+MN(M,M2):NEXT
520 IF BY=NY THEN 570
530 FOR Y=BY+1 TO NY
540 M2=FNM(Y)
550 AL=AL+365+M2
560 NEXT
570 M2=FNM(NY)
580 FOR M=NM TO 12:AL=AL-MN(M,M2):NEXT
590 IF AL>23*28*33 THEN AL=AL-23*28*33:GOTO 590
600 P=AL MOD 23:E=AL MOD 28:M=AL MOD 33
610 FOR X=-4 TO 34 STEP .09:CMD PSET (X*8+38,100-38*SIN((X+P)/23*6.28)),3:NEXT
620 FOR X=-4 TO 34 STEP .1:CMD PSET (X*8+38,100-38*SIN((X+E)/28*6.28)),1:NEXT
630 FOR X=-4 TO 34 STEP .11:CMD PSET (X*8+38,100-38*SIN((X+M)/33*6.28)),2:NEXT
640 PRINT :PRINT ' ェイヂト フリマカ ? (Yes...RETURN KEY , No...SPACE KEY)
650 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 650
660 IF A$="" THEN CMD CLS 3:GOTO 760 ELSE RUN
670 Y$=Y$+A$
680 IF LEFT$(Y$,1)="" THEN Y=VAL(MID$(Y$,2))+1925:RETURN
690 IF LEFT$(Y$,1)="" THEN Y=VAL(MID$(Y$,2))+1900:RETURN
700 Y=VAL(Y$):RETURN
710 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
720 DATA 31,29,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
730 DATA 13,-3,57,44,1,9,-7,-9,-2,1,12,-84,17,8,-2,2,-25,8,27,-26,-28,-3,22
740 DATA 66,23,-89,33,18,-16,6,0,-41,44,21,1,13,3,-17,19,-5,3,-9,-4,14,-102,3,22
,0,0,51,-37
750 DATA 32,19,10,-10,9,-1,4,-12,-84,-3
760 END

```



ア ッ プ ア ッ プ UP-UP

PC-8001 mk II

岡野 紀一郎

エイリアンを救え

ビルにとらわれているエイリアンを屋上にまで逃がし、上空を行き来するUFOに飛び移り無事に収容してもらうゲームです。

遊び方

BASICとマシン語の入力が終了してからRUNさせると、初期画面が現れます。

スペースキーでゲームスタートです。まず、エイリアンが一匹舞い降ります。エイリアンは、**[4]**=左、**[6]**=右、**[8]**=上、**[2]**=下、**[X]**=ミサイル発射のキー操作で動きますが、移動に関しては次のルールがあります。

1、エイリアンが空中を飛んでいるときは、左右に移動することはできません。

2、上へ飛び上がることができませんが、エイリアンが空中にいるときに**[8]**のキーを離すと、いっさいのコントロールをすることができません。

3、ミサイルを発射することができませんが、前述と同様に着地しているときのみ有効です。また、1つのミサイルを発射し、それが消えるまで次のミサイルを発射することはできません。

以上の移動のルールにしたがって、

まずミサイルで上階の床に穴をあけ、そこから上階に飛び上がり、床の動きを利用してうまく着地し、床の移動によって落ちてしまわないような安全な場所に左右移動します。これをくり返して屋上まで進み、それからUFOに飛び移るわけですが、次の場合にはエイリアンは爆発します。

1、1匹のエイリアンが脱走するのに、エネルギーの制限があり、そのエネルギーがつきるとその場で自爆します。

2、屋上からUFOに飛び移るとき、UFOの真下の部分以外の赤い線は、バリアーになっているので、その赤い線に接触するとエイリアンは自爆します。

3、2面目からは、各階の天井にぶつかることが禁止され、ぶつかったエイリアンは自爆します。そのため、2面目以降は上に飛び上がるタイミングが微妙になりむずかしくなります。

1匹、1匹のエイリアンに関しては以上のようなことですが、次の場合は、ゲームオーバーとなります。

1、ゲームは、エイリアンが5匹死ねとおしまいです。たとえば、第1面で4匹エイリアンが死んだ場合は、2面目以降で1匹でもエイリアンが死ぬと、1面目から合わせて5匹のエイリアンが死んだことになるので、ゲームオーバーとなります。なお、エイリアンが一匹UFOに救出されることに、エイリアンが点滅し、得点が加算されます。

2、エイリアンやUFOのような味方を

撃ってしまったときは即座にゲームオーバーとなります。

3、途中の階に、脱走を警戒するためのスキャニングビーム(※)が行ったり来たりしています。これに触れた場合、また、このビームにミサイルが命中してしまったときは、エイリアンの脱走が敵に知られたことになりゲームオーバーとなります。

面をクリアすることにより、ボーナス得点が加算されることになっていますが、作者も2面をクリアしたことがないので(編集部でもクリアしていません。赤面)、3面目以後のことはわかりません。とにかく、むずかしいのです。エイリアンのうち最初のなん匹かは、道を作るだけで時間切れになってしまうので3~4面目でUFOにたどりつけるというくらいのつもりで始めたらよいでしょう。

かなり高度なテクニックを必要とするゲームです。上階に乗り移るのに失敗すると、徐々に床が削りとられ、ますますエイリアンのいる場所が狭くなっていき、大変です。また、2面目以降は特にタイミングがむずかしくなるので、どうしてもうまくいかない方は、9310行のPOKE以降を消すと第1面と条件が同じになり、すこしは簡単になるかと思います。

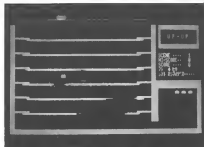
*プログラムの入力については、132ページを参照してください。

リスト1 UP-UP メインプログラム

```

1  *****
2  *
3  *      UP-UP
4  *
5  *      Copyright 1983 by K.OKANO
6  *
7  *****
8  KEY 6,"CMO CLS 3"+CHR$(13):KEY 1,"data "
9  '----- ムシセツタイ -----
10 WIOth 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CMO CLS 3
20 DIM AO$(5):CLEAR 300,&HCFFF
30 DEFUSR0=&H0000 'メイン ルーチン
31 DEFUSR1=&H0040 'alien ヲ 5ヶ カク
32 DEFUSR2=&H0700 'alien ヲ クス
33 DEFUSR3=&H0720 'alien ハッハツ
34 DEFUSR4=&H0730 'alien ヲ 1ヶ カク
40 SC=0:HS=0:S=1:AL=1:O=0
50 AO$(1)="4E":AO$(2)="51":AO$(3)="54":AO$(4)="57":AO$(5)="5A"
60 GOSUB 9000:POKE &H018C,&HC0:POKE &H0180,&H01
90 '----- メイン ルーチン -----
110 GOSUB 9000
120 GOSUB 1000 'カメン ラ カク
130 AA=USR0(0)
140 Z=PEEK(&H0100)
150 ON Z GOTO 200,200,300,400,200,500
200 '----- Alien ハカイ サレル -----
210 AA=USR3(0):GOSUB 9000:AA=USR2(0)
220 O=D+1:IF O>4 THEN 9100:GAMEOVER
230 AL=AL+1:IF AL>5 THEN 9300 '*G.CHANGE
240 POKE &H0102,&HA7:POKE &H0101,VAL("&h"+AO$(AL))
250 GOSUB 590:GOSUB 595:GOSUB 9970:GOTO 130
300 '----- alien カ UFO ニ ノリツル -----
310 FOR I=0 TO 15:A=USR4(0):BEEP1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:A=USR2(0):BEEP 0:FOR K=1
TO 20:NEXT K:NEXT I
320 SC=SC+100*S:GOSUB 9970
330 GOSUB 590:GOSUB 595:GOTO 230
400 '----- ミカタ ラ クサツマタ -----
410 BEEP:GOTO 9100
500 '----- time up -----
510 FOR J=1 TO 5:BEEP 1:GOSUB 550:GOSUB 570:BEEP 0:GOSUB 560:GOSUB 580:NEXT J
520 COLOR 7:GOSUB 590:GOSUB 595:GOTO 200
530 COLOR 6:LOCATE 10,10:PRINT "***** T I M E - U P ! ! *****":RETURN
540 LOCATE 10,10:PRINT "":RETURN
570 FOR I=0 TO 250:NEXT I:RETURN
580 FOR I=0 TO 50:NEXT I:RETURN
590 CMO LINE (236,120)-(239,167),3,8F:RETURN
595 K=&H011A:POKE K,&H30:POKE K+1,&H20:POKE K+2,&HB0:POKE K+3,&HA5:RETURN
1000 '----- カメン ラ カク -----
1010 CMO SCREEN 2:CMO CLS 3
1020 CMO LINE (0,16)-(239,199),2,8F
1030 CMO LINE (8,8)-(231,191),0,8F
1040 CMO LINE (232,110)-(319,199),2,8F
1050 CMO LINE (232,180)-(239,191),0,8F
1060 CMO LINE (240,124)-(311,191),0,8F
1080 X1=16:X2=32:X3=207:X4=223:Y1=40:Y2=65
1090 FOR I=1 TO 3:CMO LINE(X1,Y1)-(X3,Y1+2),2,8F:Y1=Y1+50:NEXT I
1100 FOR I=1 TO 3:CMO LINE(X2,Y2)-(X4,Y2+2),2,8F:Y2=Y2+50:NEXT I
1110 X1=8:X2=31:X3=208:X4=239:Y1=37:Y2=37
1120 FOR I=1 TO 6:CMO LINE(X1,Y1)-(X2,Y1+2),2,8F:Y1=Y1+25:NEXT I
1130 FOR I=1 TO 6:CMO LINE(X3,Y2)-(X4,Y2+2),2,8F:Y2=Y2+25:NEXT I
1140 COLOR 2:LINE(60,2)-(77,6),,8
1150 COLOR 6:LOCATE 64,4:PRINT "U P - U P":COLOR 7
1160 LOCATE 60,8:PRINT USING "SCENE .... ##":S
1170 LOCATE 60,9:PRINT USING "HI-SCORE-*****":HS
1180 LOCATE 60,10:PRINT USING "SCORE *****":SC
1185 LOCATE 60,11:PRINT "ア ";5-0;"ヒ"
1187 LOCATE 60,12:PRINT "ズト オマイテ"ス....."
1190 AA=USR1(0):GOSUB 2000
1200 IF INP(9)<>191 THEN 1200
1210 FOR I=1 TO 30:BEEP 1:FOR J=1 TO 20:NEXT J:BEEP 0:NEXT I

```



▲きみは何匹エイリアンを殺せるか?

リスト続く

```

1230 RETURN
2000 CMD LINE (240,110)-(243,179),2,8F
2010 CMD LINE (236,120)-(239,167),3,8F
2020 CCLR 2:LOCATE 58,14:PRINT 'F [ ENERGY ]'
2030 LOCATE 58,21:PRINT 'E'
2100 RETURN
9000 '----- カメン ヲキ -----
9010 RESTORE 9020:FOR J=&HD100 TO &HD12F:READ A$:POKE J,VAL('&h'+A$):NEXT J
9020 DATA 00,4e,a7,4e,a7,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,00,00,01,66,a2,66,a
2,00,01,30,20,b0,a5,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,af,d3,5f,c9
9030 RETURN
9100 '----- Game Over -----
9110 LOCATE 12,8:CCLR 6:PRINT '
9120 LOCATE 12,9:PRINT '
9130 LOCATE 12,10:PRINT '':CCLR 2:PRINT ' GAME OVER !!!';
:CCLR 6:PRINT '
9140 LOCATE 12,11:PRINT '
9150 LOCATE 12,12:PRINT '':CCLR 5:PRINT ' ..... モウイチ回 ヤリマス
? (y/n)':CCLR 6:PRINT '
9160 LOCATE 12,13:PRINT '
9170 LOCATE 12,14:PRINT '
9180 IF INP(5)=253 THEN BEEP:CMD CLS 3:GOTO 9200
9185 IF INP(3)=191 THEN END
9190 GOTO 9180
9200 IF SC>HS THEN HS=SC
9210 SC=0:S=1:D=0:AL=1
9220 POKE &HD18C,&HC0:POKE &HD18D,&HD1
9230 GOSUB 9000:GOSUB 595
9240 GOSUB 1000:GOTO 130
9300 '----- G.Change -----
9310 S=S+1:AL=1:GOSUB 9000:POKE &HD18C,&H00:POKE &HD18D,&HD2
9320 LOCATE 10,10:PRINT '***** ホーナス タン ツイカ ':CCLR 7
9330 FOR J=1 TO 70:SC=SC+10:BEEP 1:GOSUB 9970:BEEP 0:NEXT J
9340 FOR T=0 TO 500:NEXT T
9350 GOSUB 1000:GOSUB 9000:GOTO 130
9800 '----- オタダス ルーチン -----
9810 FOR I=1 TO 200:BEEP 1:8BEEP 0:NEXT I:RETURN
9960 '----- sub routine -----
9970 CCLR 7:LOCATE 60,10:PRINT USING 'SCORE .....*****';SC
9980 LOCATE 60,11:PRINT '70 ';5-D; 'ヒキ':RETURN
9999 END

```

リスト2 UP-UP マシン語リスト

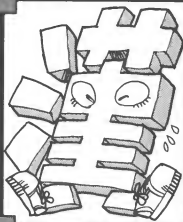
```

0000 AF D3 5C CD 30 D1 CD 00 04 CD 23 D3 CD F0 00 CD :3A
0010 D0 04 CD F0 D0 CD 30 D1 CD F0 D0 CD 00 D5 CD F0 :00
0020 D0 CD 50 D6 CD F0 D0 CD 60 D7 C3 03 D0 00 00 00 :EA
0030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
0040 AF D3 5C 21 4E A7 CD 70 D0 21 51 A7 CD 00 D0 21 :00
0050 54 A7 CD 70 D0 21 57 A7 CD 00 D0 21 5A A7 CD 70 :03
0060 D0 AF D3 5F C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 CA 89 :FD
0070 22 6E D0 11 50 00 36 00 19 36 10 19 36 44 19 36 :38
0080 04 19 36 FF 19 36 CF 19 36 FF 19 36 33 2A 6E D0 :A0
0090 23 36 00 19 36 10 19 36 44 19 36 40 19 36 FC 19 :3E
00A0 36 CC 19 36 FC 19 36 30 C9 00 00 00 00 00 00 00 :95
00B0 22 6E D0 11 50 00 36 40 19 36 10 19 36 04 19 36 :38
00C0 04 19 36 FF 19 36 EF 19 36 FF 19 36 CC 2A 6E D0 :61
00D0 23 36 04 19 36 10 19 36 40 19 36 40 19 36 FC 19 :3E
00E0 36 EC 19 36 FC 19 36 CC C9 00 00 00 00 00 00 00 :51
00F0 01 01 00 21 FF 02 A7 ED 42 20 FC C9 00 00 00 00 :DF
0100 04 CA 89 CA 89 01 00 01 05 01 01 01 DA A9 00 00 :97
0110 11 00 0E 01 68 A2 68 A2 05 01 2E 19 58 A6 00 00 :00
0120 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 AF D3 5F C9 :A0
0130 D0 01 FE FE CA 58 D1 AF 32 06 D1 CD 60 D2 3A 07 :C3
0140 D1 FE 00 CA 00 D2 D0 00 FE BF CA 20 D2 FE EF CA :76
0150 40 D2 2A 01 D1 C3 C0 D1 3A 06 D1 FE 01 CA 00 D1 :00
0160 CD 60 D2 3A 07 D1 FE 00 CA 00 D2 3E 01 32 06 D1 :F3
0170 C3 00 D1 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :14
0180 CD 85 D1 CD A0 D2 3A 21 D1 FE 01 CA C0 D1 CD 85 :9A
0190 D1 CD C0 D2 3A 22 D1 FE 01 CA 00 D2 CD 85 D1 CD :A0

```


D158 E0 D2 3A 23 D1 FE 01 CA 90 D2 CD B5 D1 22 03 D1 :54
 D168 CD C0 D1 C9 00 2A 01 D1 11 B0 FF 19 C9 00 00 :C5
 D108 2A 01 D1 11 50 00 06 00 36 00 19 10 FB 2A 01 D1 :C1
 D108 23 06 00 36 00 19 10 FB 2A 03 D1 22 01 D1 3A 95 :8C
 D1E0 D1 FE 01 CA F2 D1 3E 01 32 05 D1 2A 01 D1 CD B0 :F3
 D1F0 D0 C9 3E 02 32 05 D1 2A 01 D1 FE 00 C2 17 D2 :C8
 D200 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 C2 17 D2 2A 01 :C8
 D210 11 50 00 19 22 03 D1 CD C0 D1 C9 00 00 00 :97
 D220 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D230 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D240 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D250 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D260 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D270 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D280 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D290 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D300 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D310 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D320 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D330 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D340 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D350 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D360 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D370 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D380 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D390 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D400 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D410 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D420 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D430 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D440 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D450 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D460 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D470 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D480 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5
 D490 2A 01 D1 23 03 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 23 :C5

D4A0 D3 11 62 AC 21 63 AC CD 40 D3 11 C9 B3 21 C8 B3 :2B
 D4B0 CD C0 D1 19 B4 21 18 B4 CD 46 D3 11 69 B4 21 :E6
 D4C0 6B 8A CD 46 D3 11 C9 00 00 00 00 00 00 00 :41
 D4D0 3A 0A D1 FE 01 CA F7 D4 CD 70 D5 3A 0B D1 C3 :0F
 D4E0 C0 D8 09 FE 0F C0 3E 01 32 0B D1 32 0A 17E :AF
 D4F0 D7 22 0C D1 36 01 C9 2A 0C D1 CD B6 D1 7E :0F
 D500 CA 18 05 FE 4A C0 05 D5 55 CA 0D D5 CD 50 :A2
 D510 3E 04 32 00 D1 C3 95 D2 2A 0C D1 36 00 CD :88
 D520 2C 0C D1 36 01 C9 00 00 00 00 00 00 00 :F6
 D530 2A 0C D1 36 00 AF 32 0A D1 C9 00 00 00 00 :C2
 D540 2A 0C D1 36 00 AF 32 0A D1 C9 00 00 00 00 :C9
 D550 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
 D560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
 D570 3A 0B D1 FE 01 C8 D8 09 FE FF C0 AF 32 0B D1 :C9
 D580 CD 1B D5 36 00 AF 32 0A D1 2A 0C D1 11 50 00 :12
 D590 19 19 22 0C D1 C9 00 00 00 00 00 00 00 :AA
 D5A0 00 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :55
 D5B0 55 00 00 41 41 01 00 00 55 55 00 00 00 :3F
 D5C0 FF FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :E5
 D5D0 3A 12 D1 FE 30 C2 FF D5 AF 32 12 D1 3A 13 :01
 D5E0 00 CA E9 D5 AF 32 13 D1 C9 3E 01 32 13 D1 :C9
 D5F0 32 12 D1 2A 10 D1 3A 13 D1 FE 00 CA 05 D6 :23
 D600 10 D1 C3 09 D6 2B 22 10 D1 EB 21 A0 D5 01 :06
 D610 ED B0 CD 2B D6 CD 28 D6 CD 28 D6 CD 28 D6 :2B
 D620 D6 CD 2B D6 CD 28 D6 CD 28 D6 CD 28 D6 :E1
 D630 E1 01 06 00 ED B0 C9 00 00 00 00 00 00 00 :4E
 D640 2A 14 D1 CD 70 D6 2A 16 D1 7E FE 00 CA 85 :D2
 D650 2A 14 D1 CD 70 D6 2A 16 D1 7E FE 00 CA 85 :D2
 D660 2A 14 D1 CD 70 D6 2A 16 D1 7E FE 00 CA 85 :D2
 D670 2A 14 D1 CD 70 D6 2A 16 D1 7E FE 00 CA 85 :D2
 D680 28 22 16 D1 C9 3A 1B D1 FE 2E CA 94 D6 :32
 D690 D1 C3 AB D6 AF 32 1B D1 3A 19 D1 FE 00 CA :D6
 D6A0 AF 32 19 D1 C9 3E 01 32 19 D1 C9 2A 14 D1 :36
 D6B0 2A 16 D1 36 FF 22 14 D1 C9 AF 32 0A D1 C3 :06
 D6C0 2A 01 D1 11 50 00 36 40 19 36 00 19 36 :10
 D6D0 01 19 36 11 19 36 04 2A 01 11 36 40 2A 01 :A3
 D6E0 23 36 01 19 36 00 19 36 00 19 36 00 19 :CF
 D6F0 36 40 19 36 10 19 36 40 C9 00 00 00 00 :31
 D700 AF D3 5C 2A 01 D1 11 50 00 06 00 19 10 :FB
 D710 2A 01 D1 23 06 00 36 00 D1 CD C0 D6 AF :D3
 D720 AF D3 5C 2A 01 D1 CD C0 D6 AF D3 5C :00
 D730 AF D3 5C 2A 01 D1 CD C0 D6 AF D3 5C :00
 D740 2A 01 D1 11 B0 02 19 7E FE 00 CA 5B D1 :70
 D750 2C 0C D1 36 01 C9 00 00 AF 32 0A D1 C9 :00
 D760 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D770 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D780 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D790 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D800 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D810 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D820 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D830 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D840 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D850 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D860 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D870 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D880 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D890 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA
 D900 3A 1A D1 FE 00 CA 75 D7 3A 1B D1 FE 00 :CA



漢字フォント

PC-8801+漢字ROM

田中 三喜男

漢字の字体がわかる

JIS第一水準と非漢字(コード&H2122~&H4F53)、すべてのフォント(字体)を調べることができます。これによって、ワープロの外字登録の際の参考になるでしょう。

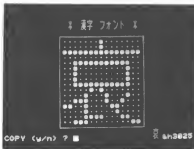
使い方

RUNさせると、漢字コードの&H3021~&H4F53までの漢字フォントを順番

に画面に表示するデモが始まります。(半角と1/4角は除く)

1つのフォントを表示し終えるごとに、(PUSH RET)と1秒間表示されるので、その時RETURNキーをおして下さい。するとDEMOからCopyルーチンへ移ります。あなたの望む漢字コードの入力を要求してくるので、&H2122~&H4F53までを入力してください。するとデモと同じように漢字フォントを表示し、それが終わるとコピーをするか否かを聞いてくるので、プリンターにコピーするなら(Y)キーを、コピーしないのならそれ以外のキーをおし

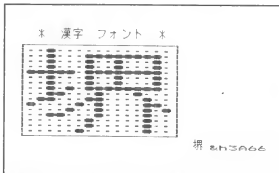
て下さい。コピーが終了すると、再度漢字コードの入力を要求してきます。ここで、RETURNキーのみ入力すると直前に表示した漢字コード+1の漢字からデモが始まります。以下同様の手続きにより、すべての漢字フォントを調べることができます。なお、漢字コードは連続でなく、94個で1群を作っており、群間は162個離れています(PC-8801ユーザーズマニュアル、19-19~19-29参照)。ですから、デモルーチンではこの群間の162個をスキップしてアクセスするようにしてあります。ワープロなどで活用してください。



▲衰しいという漢字フォントです。漢字コードは、&h3025



▲逢うは&h3029です。「逢いたくて、やがて衰しいフォントかな」



▲漢字フォントはプリンターにも出力できます。この例は&h3A66、堺です。

リスト1 漢字フォントプログラム

```

1000 / *****
1010 / ***** KANJI フォント Ver 1.3 *****
1020 / ***** Copyright (C) 1983 *****
1030 / ***** by *****
1040 / ***** MIKIO TANAKA *****
1050 / *****
1060
1070 ***** program start *****
1080 *INITIAL
1090 WIDTH 20,25 :CONSOLE 0,25,0,1 :SCREEN 0,0 :DEFINT A-Z
1100 FOR I=0 TO 7 :COLOR=(I,I) :NEXT :ROLL 100 :ROLL 100
1110 DIM A$(18) :K=&H3021 :GOSUB *WAKU1
1120 :
1130 GOSUB *TITLE :GOSUB *INFO
1140 GOSUB *TITLE :GOTO *DEMO.START
1150 :
1160 ***** copy routine *****
1170 *MAIN.START
1180 LOCATE ,,1 :GOSUB *WAKU2 :COLOR 5
1190
1200 *MAIN.LOOP
1210 GOSUB *K.INPUT
1220 GOSUB *K.PUT
1230 GOSUB *WAKU2
1240 GOSUB *K.DOT
1250 GOSUB *BELL
1260 GOSUB *YES.NO
1270 GOTO *MAIN.LOOP
1280 :
1290 ***** demo routine *****
1300 *DEMO.START
1310 LOCATE ,,0 :L=0 :IF K<&H3021 THEN START=&H3021 ELSE START=K
1320 :
1330 *DEMO.LOOP
1340 FOR K=START TO &H4F53
1350 L=L+1
1360 IF K=P OR L=95 THEN START=K+&HA2 :L=0 :GOTO *DEMO.LOOP
1370 GOSUB *K.PUT
1380 GOSUB *WAKU2
1390 GOSUB *K.DOT
1400 GOSUB *BELL
1410 GOSUB *PUSH
1420 NEXT
1430 :
1440 START=&H3021 :GOTO *DEMO.LOOP
1450 :
1460 ' ***** sub routine *****
1470 :
1480 ' ----- カンラ ラ カク -----
1490 *K.PUT
1500 COLOR 5 :LOCATE 33,23 :PRINT "&h";:COLOR 7 :PRINT HEX$(K);
1510 PUT(500,175),KANJI(K),PSET,6,0 :KK=K :KK$=K$
1520 RETURN
1530 :
1540 ' ----- カンラ ノ DOT ラ ヨム -----
1550 *K.DOT
1560 COLOR 2
1570 FOR XX=500 TO 515
1580 FOR YY=175 TO 190
1590 X=(XX-500)+13 :Y=(YY-175)+5
1600 IF POINT(XX,YY)=6 THEN LOCATE X,Y :PRINT "●" :BEEP 1 :BEEP 0
1610 NEXT
1620 NEXT :RETURN
1630 :
1640 ' ----- ありカンラ -----
1650 *WAKU1
1660 A$(1)=" " :A$(18)=" "
1670 FOR I=2 TO 17 :A$(I)=" |.....| " :NEXT

```

リスト続く

```

1680 RETURN
1690 :
1700 : ----- 有りかんし ラ カク -----
1710 *WAKU2
1720 LOCATE 0,4 :COLOR 4
1730 FOR I=1 TO 18 :PRINT TAB(13) A$(I) :NEXT
1740 RETURN
1750 :
1760 : ----- コピ- ル-チン 入 info ----
1770 *PUSH
1780 COLOR 7 :LOCATE 16,23
1790 INPUT WAIT 10,"[PUSH RET]" ,DUMY$ :RETURN *MAIN.START
1800 LOCATE 16,23 :PRINT SPC(11)
1810 RETURN
1820 :
1830 : ----- かんじ コ-ト input -----
1840 *K.INPUT
1850 LOCATE 16,23 :PRINT SPC(11)
1860 LOCATE 1,23 :INPUT "kanji code =&h",K$
1870 LOCATE 1,23 :PRINT SPC(20)
1880 IF K$="" THEN K=KK+1 :P=VAL("&H"+(LEFT$(KK$,2)+"7F")):RETURN *DEMO.START
1890 IF K$<"2122" OR K$>"4F53" OR 4<>LEN(K$) THEN BEEP :GOTO 1860
1900 K=VAL("&h"+K$) :RETURN
1910 :
1920 : ----- コピ- (y/n) -----
1930 *YES.NO
1940 COLOR 5 :LOCATE 3,23 :PRINT "COPY (y/n) ? " :Y$=INPUT$(1)
1950 IF 0<>INSTR("Yy",Y$) THEN LOCATE 3,23 :PRINT SPC(13) :COPY 5
1960 RETURN
1970 :
1980 : ----- 入ル -----
1990 *BELL
2000 FOR I=0 TO 2
2010 BEEP 1 :FOR T=0 TO 60 :NEXT
2020 BEEP 0 :FOR T=0 TO 40 :NEXT
2030 NEXT :RETURN
2040 :
2050 : ----- タイトル -----
2060 *TITLE
2070 RESTORE 2290
2080 FOR XX=1 TO 11
2090 READ T$ :T=VAL("&h"+T$)
2100 PUT(XX*20+220,10),KANJI(T),PSET,5,0
2110 NEXT
2120 RETURN
2130 :
2140 : ----- アンタイ -----
2150 *INFO
2160 RESTORE 2300 :XX=0 :YY=50 :C=7
2170 FOR I=1 TO 80
2180 READ T$ :T=VAL("&h"+T$) :XX=XX+1
2190 IF I=29 THEN XX=1 :YY=YY+30
2200 IF I=56 THEN XX=5 :YY=YY+70
2210 IF I=73 THEN C=6
2220 PUT(XX*20+40,YY),KANJI(T),PSET,C,0 :BEEP 1:BEEP 0
2230 NEXT
2240 IF INKEY$="" THEN 2240
2250 ROLL 100 :ROLL 100
2260 RETURN
2270 :
2280 :
2290 DATA 2176,2120,3441,387A,2120,2555,2529,2573,2548,2120,2176
2300 DATA 2433,244E,2557,256D,2530,2569,2560,244F,2122,3441,387A,2352
2310 DATA 234F,2340,4662,244E,2555,2529,2573,2548,2126,2547,213C,253F
2320 DATA 2472,2349,213F,234F,2550,213C,2548,2472,444C,2437,2446,2122
2330 DATA 2522,252F,253B,2539,2439,246B,2433,2448,244A,2437,244B,2122
2340 DATA 4930,3C28,2447,242D,245E,2439,2123,013C,0148,0149,0154,0100
2350 DATA 0141,014E,0159,0100,014B,0145,0159,013E,0100,0100,0100,0100
2360 DATA 215A,4544,4366,2120,3B30,346E,434B,215B
2370 END OF LIST

```



ペ ア ギャザー

PAIR GATHER

PC-8801

犬丸 秀夫

©高橋/小字館・キティ・フジテレビ

うる星トランプだ

うる星やつらのキャラクターのうち、ラム、あたる、しのぶ、面堂、サクラ、テン、ダッピヤ(宇宙人)、チェリーの描かれたカードを一定の規則に基づいてそろえようというゲーム。グラフィックのおもしろさと、トランプの7ブリッジのおもしろさがミックスした思考型ゲームの決定盤!

遊び方

このゲームは、カードのそろえかたによって得点が異なります。

- 1、ラブ・ペア：同じ種類のカードを2枚ずつ4組集めます。なお、同じ種類のカードが2組あってもかまいません。この組み合わせの得点は100点です。
- 2、ラブ・カルテット：同じ種類のカードを4枚ずつ2組集めます。この組み合わせの得点は300点です。
- 3、シックス・スター：同じ種類のカードを6枚と、他の種類のカードを2枚集めます。この組み合わせの得点は400点です。
- 4、オール・セイム：同じ種類のカードを8枚集めます。この組み合わせの得点は、1000点+ボーナス100点で1100点です。
- 5 オール・キャスト：すべての種類の

カードを1枚ずつ、合計8枚を集めます。この組み合わせの得点は500点です。

以上がすべてのカードの組み合わせですが、組み合わせとは別に得点を左右するものが2つあります。それは、画面左上に表示される“ラッキー”および“デビル”のカードで、ラッキーのカードが組み合わせに含まれる場合、1枚につき10点が加算され、デビルのカードが含まれている場合は1枚につき10点減点されます。

以上のルールにしたがってゲームを進めていくのですが、カードのチェンジは1回につき1枚ずつしかできません。カードチェンジは、画面下に表示されるカードの下記号(A-H)のうちの1つを入力すると、その上のカードが消えて新しいカードが加わります。カードチェンジの回数は、1面につき10回しかないので、この回数内のカードチェンジで前述の5種類の組み合わせのうちの1つをつくらなければならない。

組み合わせができたら、F・5キーをおしてください。今までの得点に今回の得点が加算されます。

なお、10回のチェンジで上述の組み合わせができなかったときは、ゲームオーバーになりますので、点が低くてもあがっておいほうがよいでしょう。
*プログラムの入力のしかたは132ページを参照してください。

プログラムの入力とセーブ方法

リスト1を入力し、エラーのないことを確かめて、セーブし、セーブしたテープは巻きもどさずに取り出します。

次に、リスト2のマシン語プログラムを入力し、*GE400を実行した後BASICにもどります。

リスト3を入力し、RUNさせると絵が描かれた後、マシン語のセーブメッセージが出ますので、リスト1のセーブテープをセットし、[PLAY] [REC]で絵データが記録されます。



▲どのカードをチェンジするか?



▲どんなあがって、点をかせげ!!

◎リスト2は、「PC-Technow8800Vol.1」P.24(楽アスキー出版のものです)。©システムソフト

[illegible]

```
600 KE=USR1(0)
700 TC=TIMEVAL** TUEN+1.00
```

リスト2

(注) PC-Technow vol.1 P24 ©システムソフト

リスト3 グラフィックデザイナーの作成とセーフ

```

10 CLEAR:MBFF:CLS:W10TH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
20 FOR I=$H9000 TO $+9100:POKE I,0:NEXT:RESTORE
30 AO=$H9000
40 READ O$:IF O$="END" THEN 100

```

リスト続く

[illegible][illegible]

Year	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100
1976	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																									

[illegible]

マシン語の 入力,セーブ ロードのしかた



マシン語の入力,セーブ,ロードの方法を説明する
ために,つぎの記号を使います。

XXXX : 16進法 4 けたのマシン語の先頭番地
YYYY : 16進法 4 けたのマシン語の終了番地
JJJJ : 16進法 4 けたのマシン語の入口番地

入力部分

□ : リターンキー

* : PC-8001, 8001mk II のソフトマシン

h : PC-8001, 8001mk II のモニターのアドレス

PC-8001, 8001mk II の場合

①マシン語の入力方法

①BASIC命令で, MON□ を入力する。

②モニターに入り, * が表示されるので,

* SXXXX□

と入力する。

XXXX FF-■の形の表示が出るので, 1バイト (16進数
2 けた) ずつ入力します。

③入力をミスしたときは, DEL キーをおすと, 表示が変
わって, 1 番地前にもどるので, 再入力できます。

入力を終了するには, □ のみ入力します。

④入力を終わって, チェックするため, 入力したマシン
語を表示させる (ダンプをとる) には,

* DXXXX, YYYY□

と入力します。表示を一時停止させるには, ESC キーを
おし, 再開するとき ESC キーをおします。

STOP キーをおすと中断されます。

②マシン語のセーブ方法

①新しいカセットテープを準備します。

②* WXXXX, YYYY □

と入力し, PLAY, REC ボタンをおすと, セーブが始ま
ります。

③セーブが終了したら, カセットを巻きもどします。

④BASICの命令待ちに復帰するには, CTRL キーと Ⓚ キー
を同時におします。

③マシン語のロード方法

- ①マシン語の記録されたカセットを準備します。
- ②BASIC命令で、MONと入力します。
- ③モニターに入り、*が表示されるので、

*L

と入力し、PLAYボタンをおすと、自動的にロードが行われます。

- ④ロード後、マシン語プログラムを実行するためには、マシン語プログラムの入口番地にジャンプする命令を与える必要があります。

*GJJJJ

PC-8801, 8801mk II の場合

①マシン語の入力方法

- ①BASIC命令で、MONと入力する。
- ②モニターに入り、h]が表示されるので、
h]SXXXX
と入力する。
XXXX FF- と表示されますので、マシン語を入力し、
SPACEキーをおすと、つぎの番地に進みます。

- ③入力をミスしたときは、そのまま続けて正しい2けたを入力し、SPACEキーでOKです。入力を終了するためには、ESCキーのみおします。

- ④入力を終わって、チェックするためには、ダンブコマンドか、エディットコマンドを使います。

(a)h]DXXXX, YYYY でメモリーダンプがです。
途中で一時停止させるには、CTRLキーとSキーを同時に
おします。再開は、ESCキーでOKです。中断するには、
STOPキーをおします。

(b)h]EXXXXX で、一画面分のメモリーダンプが表示されます。エディット（編集）モードですので、カーソルを好きな所に持って行って、画面上で修正ができます。ディスク版の場合は、さらに、RECALLキーとRECALLの機能が使えます。
エディットモードは、マシン語の入力に使うこともできます。ESCキーまたはSTOPキーで、エディットモードからぬけ出られます。

②マシン語のセーブ方法

- ①新しいカセットを準備します。

- ②*Wファイル名, XXXX, YYYY と入力し、PLAY RECボタンをおします。

- ③セーブが終わったら、カセットを巻きもどします。

- ④BASICの命令待ちに復帰するには、CTRLキーと円キーを同時におします。

③マシン語のロード方法

- ①マシン語の記録されたカセットを準備します。

- ②BASIC命令で、MONと入力します。

- ③モニターに入り、h]が表示されますので、
h]Rファイル名
と入力し、PLAYボタンをおすと、自動的にロードが行われます。

- ④ロード後、マシン語プログラムを実行するためには、マシン語プログラムの入口番地にジャンプする命令を与える必要があります。

h]GJJJJ



別冊POPCOM

プログラムマガジンPCシリーズ用

*イラスト／ツトム イサジ・岡崎忠彦

定価980円

昭和59年4月8日 初版発行

©小学館

発行人 相賀 徹夫

発行所 小学館

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

TEL 製作(03)230-5331 販売(03)230-5737 振替／東京8-200

編集 株式会社 新企画社

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7

昭和第2ビル Tel(03)263-6940

印刷所 凸版印刷株式会社

*本書掲載のプログラム及び記事の無断複製・転載を禁じます。

*プログラムの内容等についてのお問い合わせは新企画社 (03)263-6940までお願いいたします。

製本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。

ISBN 4-09-104221-X C0376

どうだ! まんがでマイコン、よくわかる。

ずらりそろった小学館のマイコン入門書。まんがでマスター、これ常識ネ。



「まんがでマイコン」ブームを全国に巻き起した張本人。キーボードの打ち方からプログラムテクニックまで、ズバリわかるゾ。30万部突破はダテじゃない、マイコン入門書決定版だ。キーボード実感ポスター付。

まんが版 こ・ん・に・ち・は **WE** マスターズ

マイコン

作/すがやみつる 監修 渡辺 茂 東京大学名誉教授
● 定価480円

マイコンもつと知りたーい・熱望諸君に期待の一冊。なんと上級BASICがわかる。自分でゲームプログラムが組める! ヤツだ。最新ゲーム紹介やゲームプログラム特集もある。ニアの秘密兵器ばっちりプレート付。

まんが版 こ・ん・に・ち・は **WE** マスターズ

マイコン2

プログラム入門

作/すがやみつる 監修 渡辺 茂 東京大学名誉教授
● 定価480円

3歩進んで2歩進む。ゲーム、グラフィックプログラム、マイコンテクニックの関連しやすいポイントをじっくり徹底解説しちゃう。カンタンうれしいマイコン入門実用書だよ。

学習まんが ふしぎシリーズ 36

おもしろマイコン

監修・川崎慎 電気通信学校 ● 定価580円



POPCOM
コミックス

マイコン体験まんが

監修・渡辺 茂
日本マイコンクラブ会長
東京大学名誉教授

らくらくマイコン

作▼池田信一/画▼石原はるひ ● 定価880円



どこから見ても入門編。読んでしっかり基礎固め。マイコン食わず嫌いの諸君、おっかなびっくり少年にオススメの一冊だ。やさしく、わかりやすくマイコンのABCを教えてあげるよ。

小学館入門百科シリーズ 134

マイコンコンピュータ入門

ぼくのマイコン

著・鈴木敏・木村直樹 マインのお兄さん
監修・青野敬吾 日本マイコンクラブ ● 定価480円

ぜ〜んぶ、好評発売中

新感覚マイコン月刊誌

POPCOM

月刊ホブコム Popular Computer 定価480円

急増中。

ポプコム仲間

ゲームプログラム毎月たっぷり。マイコン情報毎月新鮮。人気キャラクターも総出演で

ゲームプロ

毎月18日ころ発売 小学館



NEC

大人のパソコン新発売。

仕事の達人。遊びの達人。



会社でも、家庭でも、大人たちが自由に使える高性能パソコンPC-8801mkII、新登場です。

使いやすくて定評のある名機、PC-8801のグラフィック機能やワープロ機能、そして日本語処理機能などをさらに充実。

ミニフロッピーディスクドライブも本体に内蔵し、大人たちの期待に応える実力をものにしてます。

もちろん、すぐに使える市販のソフトウェアの数は、数千種類。

仕事も遊びも見事にこなすヤングアダルトにもっともふさわしい、洗練されたパソコンです。

- その日から、すぐに使える市販のソフトウェアが数千種類。ビジネスはもちろん、ホビー、ゲームなど思いのままです。
- 本体にミニフロッピーディスクドライブを内蔵。フロッピーディスクの使用で、本格的にパソコンが利用できます。
- JIS第1水準漢字が使用できる。漢字ROMを標準実装。漢字かな混じり文による画面表示が可能で、
- 640×400ドットの高解像度を実現した、高度なグラフィック機能。文字表示とグラフィック表示を合成できる「重

ね合わせ機能」も内蔵しています。

- 実績あるN BASICを搭載。PC-8801用に開発された数多くのソフトウェア資産をそのまま利用できます。
- 個人の仕事で真先に活躍する、個性豊かなワープロ・ロセツ用ソフトウェアが勢揃い。用途に合わせてお選びいただけます。
- 薄型軽量のステップ・スカルプチャータイプのキーボードを採用、使いやすさ、仕事の能率を大幅に向上させます。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mkII

PC-8801mkII model 10…本体標準価格168,000円
PC-8801mkII model 20…本体標準価格225,000円

PC-8801mkII model 30…本体標準価格275,000円
(ミニFDD付内蔵)

※ディスプレイは別売。model 10、20はオプションとしてミニFDDが本体内に付いてまで実装できます。

PC-2000シリーズ / 55,500円 PC-6001mkII※ / 55,500円 PC-6600シリーズ / 55,500円 PC-8001mkII※ / 55,500円 PC-8200シリーズ / 55,500円 PC-8800シリーズ / 55,500円
PC-100シリーズ / 55,500円 PC-9801 / 55,500円 PC-9801 / 55,500円 PC-9801 / 55,500円 N5200 モデル05

NECのパソコンファミリー

NEC
No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目4-10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000(代)

C&C
コンピュータセンター

別冊文庫

